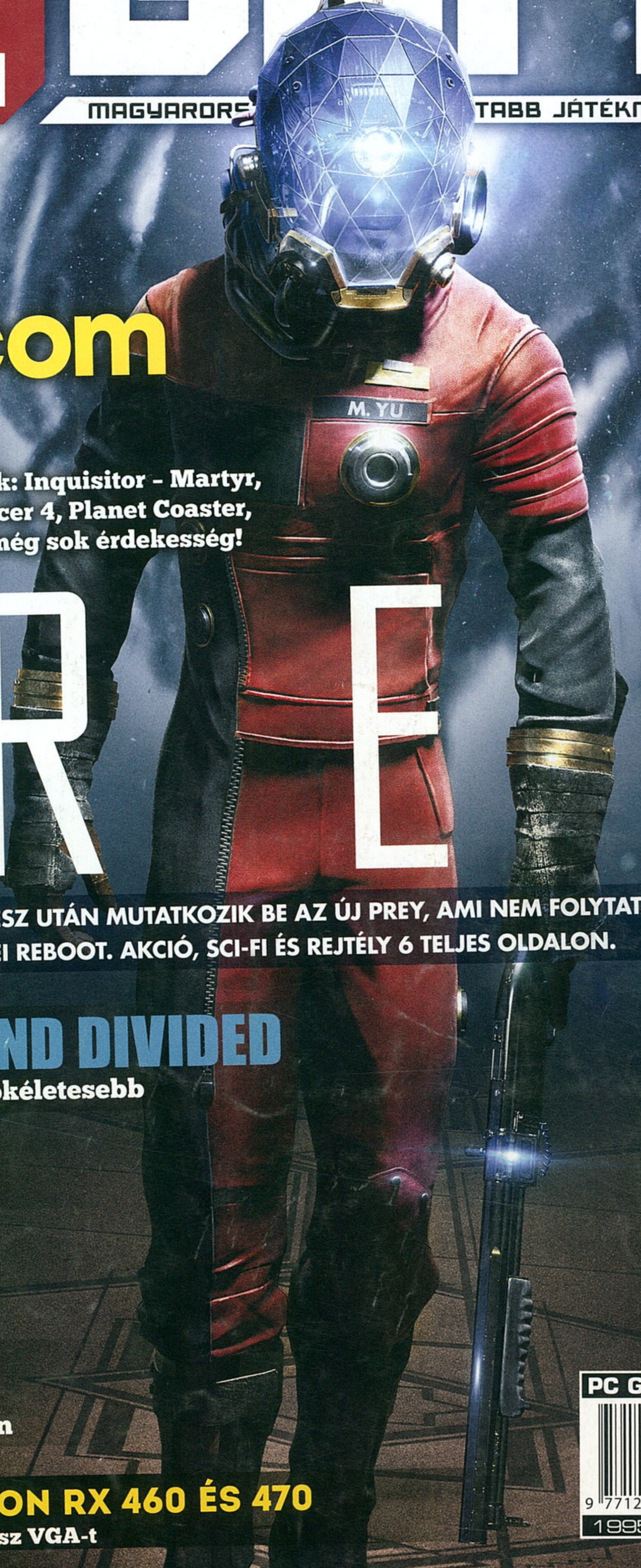
2 STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

GROTESQUE TACTICS 2 – DUNGEONS AND DONUTS | **TRAPPED DEAD: LOCKDOWN**

PC GURU

MAGYARORS TABB JÁTÉKMAGAZINJA



ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN

gamescom 2016

Sudden Strike 4, Warhammer 40k: Inquisitor - Martyr, Divinity: Original Sin 2, Moto Racer 4, Planet Coaster, Agony, helyszíni beszámoló, és még sok érdekesség!

PREY

TÍZ ÉVVEL AZ ELSŐ RÉSZ UTÁN MUTATKOZIK BE AZ ÚJ PREY, AMI NEM FOLYTATÁS, DE NEM IS MEZEI REBOOT. AKCIÓ, SCI-FI ÉS REJTÉLY 6 TELJES OLDALON.

TESZT
DEUS EX: MANKIND DIVIDED
Nem csak az emberi test lett tökéletesebb

TESZT
MERIDIAN: SQUAD 22
Elkészült a legújabb magyar RTS

KIPRÓBÁLTUK
WE HAPPY FEW
A boldogság nem álom többé

TESZT + TIPPEK
NO MAN'S SKY
A világűr, ami tényleg végtelen

HARVERTESZT
MEGÉRKEZETT A RADEON RX 460 ÉS 470
Avagy nem csak százezrekért vehetsz VGA-t

PC GURU 2016. 09.
16009
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

FALLOUT 4 ÉS JUST CAUSE 3 DLC-ÖSSZEÁLLÍTÁS • INDIE-JÁTÉKÖSSZEÁLLÍTÁS • KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

MondoGames PC Guru SHOW!

2016 OKTÓBER 8-9.

hungexpo

Részletek és jegyvásárlás:
http://www.show.pcguru.hu/

Gyere és érezd jól magad a PC Guru társaságában október 8-9-én! Egy egész hétvégén várunk téged a Hungexpón.

Lesznek játékbemutatók, kipróbálható játékok, retro kütyük, esport bajnokságok, rengeteg cosplayer, és persze a PC Guru elhivatott csapata.

MI OTT LESZÜNK, GYERE TE IS!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruesellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/09-es számához mellékelt Trapped Dead: Lockdown és Grotesque Tactics 2 teljes játékok Steam-aktivációt igényelnek. A magazinban található kódokat azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. SZEPTEMBER
AZ EGY HÉT ALATT KÉSZÜLŐ PC GURU

Van az úgy, hogy az embernek nem esik jól a munka, húzza, halasztja, majd holnap, vagy inkább azután, esetleg a jövő héten, na, de a lapleadás estéjén már biztosan – szóval ez előfordul. Ugyanakkor a szeptemberi PC Guru elkészülését nem a személyes lustaságunk (királyi többes, csak én vagyok itt lusta) akadályozta, hanem az is, hogy egyrészt csak három hét állt a rendelkezésünkre, másrészt ebből a középsőt pont elvitte a gamescom, amely esemény ugye az újság legtöbb anyagát szállította.

Így esett, hogy az első héten jobbára malmoztunk, a másodikon Böjti, Dzséjt, és a kiadót vezető Zoli kiutazott Kölnbe, a harmadikon pedig – amikor ezeket a sorokat is írom – úgy daráltuk a cikkeket, mint a huzat. Az eredmény ugyanakkor egy roppant tartalmas Guru lett, ami tobzódik az izgalmasabbnál izgalmasabb cikkekben.

Kezdjük is mindjárt a gamescommal, amely cirka 32 oldalt hasít ki az újságból. Címlapsztorink a Kölnben, zárt körben prezentált Prey, amiről mcmacko kollégа regél nektek 6 oldal keresztül. Bevizsgáltuk továbbá a magyar fejlesztésű Sudden Strike 4-et, Dzséjt még a fejlesztőkkel is elbeszélgetett – ennek egy összesen 4 oldalas anyag lett az eredménye. Aztán kipróbáltuk a Divinity: Original Sin 2-t, rácsodálkoztunk a Planet Coasterre, és persze egy részletes élménybeszámolóra is futotta – Böjti 4 oldalas cikkét mindenképp olvassátok el, ha kicsit is érdekel benneteket, milyen egy nagyszabású gamer rendezvény, testközelből.

Az Early Access rovat sem pihent, Chris bevizsgálta a We Happy Few-t és a zseniálisnak tűnő Ghost of a Tale-t – mindkét alkotás kiemelt figyelmet érdemel, már ha szeretitek az igazán különleges videojátékokat.

A teszteket most Bate uralja, a Deus Ex: Mankind Divided 6 oldalt, a Fallout 4 első adag DLC-je 2-t, a Batman: The Telltale Series első epizódjának tesztje pedig szintén 2-t ad hozzá a repertoárjához. Egykori főszerkesztőnk nem aprózta el a hónapot, ugyanakkor a Telltale Games sem teszi zsebre, amit a denevérember ötlettelen adaptálása miatt kap...

Teszteltük még a hatalmas botrányt kavart No Man's Sky-t, a magyar Tarsoly Ede által fejlesztett Meridian: Squad 22-t (az első rész májusban teljes játékunk volt!), és persze a hardverrovat, valamint a szokásos indie-összeállítás is visszatért – előbbi az AMD két „olcsó" videokártyájának tesztjét is magába foglalja, ami ezekben a vészterhes időkben, amikor is egy „középkategóriás" VGA 100 ezer forintos árat kap, nos, ilyenkor tényleg nagyon jól jön.

Teljes játékból ezúttal is dupla adagot adunk. A Grotesque Tactics-sorozat első részét májusban adtuk a magazin mellé, úgy diktálja hát a becsület, hogy a folytatást is megkaphassátok, a Trapped Dead pedig egykor szintén teljes játékunk volt, így érett már a Lockdown című epizód mellékletté válása. Szóval iskola ide, sok meló oda, remélem, jól szórakoztok majd az újsággal. És ahogy mindig, úgy most is:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

IDÉN KÜLÖNÍTMÉNYÜNK TAGJAI (BÖJTI, DZSÉJT, ÉS ZOLI, A KIADÓ TULAJDONOSA) KOCSIBA VÁGTÁK MAGUKAT, HOGY EGY EGÉSZ NAPOS AUTÓÚT ÁRÁN ELJUSSANAK A KÖLNI GAMESCOMRA. NEKED MELYIK VOLT AZ EDDIGI LEGHOSSZABB, LEGKÉNYELMETLENEBB UTAZÁSOD?

Chocho
Egyszer Velencébe mentem egy buszos kirándulócsoporttal. Az út oda és vissza masszív 12 óra volt úgy, hogy csak egy napot töltöttünk a városban, szállás nélkül. Kb. két napot voltam ébren, és bár Velence nagyon tetszett (épp tartott a karnevál), eltökéltem, hogy soha többet buszt!

Böjti
A tavalyi, londoni látogatás (AC Syndicate) elég kényelmetlen volt, mert a szervezés miatt majdnem lekéstem a gépem, de a leghosszabb utazásom eddig a 30 órás buszozást jelentette Spanyolországba. Viszont ott legalább tényleg jól éreztem magam, és volt Sangria.

Chris
Tudom, hogy nagyon első világbéli probléma, de a BlizzConra utazás maga volt a pokol. Reggel 5-kor indultam, 20 órán keresztül tartott, mire célba értem, és utazásom legtöbb idejét egy 3-as üléssor közepén töltöttem úgy, hogy mellettem két megtermett amerikai foglalt helyet.

Peti, a dizájner
Nekem egy Frankfurt-Budapest utam volt egymagamban, egy „kényelmes" Daewoo Nexiában, amikor még 110 Ft volt a benya, télen, este, hóban, nyárigumival, 1 liter kávéval és kevés pislogással. Egyhuzamban jöttem, csak tankolni álltam meg. Nem tetszett, de haza akartam érni.

JohnBart
Az eddigi leghosszabb utam kétségtelenül egy amerikai körutazás volt még 2003-ban, amit 3700 mérföld hosszon, egy bérelt kis Toyota Corollával ejtettünk meg bő két hét alatt Chicago és a Yellowstone Park között. Életre szóló kaland volt, még gyerekfejjel is!

Bate
Egyszer elkövettem azt a hibát, hogy befizettem egy olyan görög nyaralásra, ami busszal vitt el a tengerpartra. Odafelé még csak-csak elvoltam a barátaimmal, de a visszaút egy rémálom volt, és megfogadtam, hogy a határon túlra én már csak repülővel megyek.

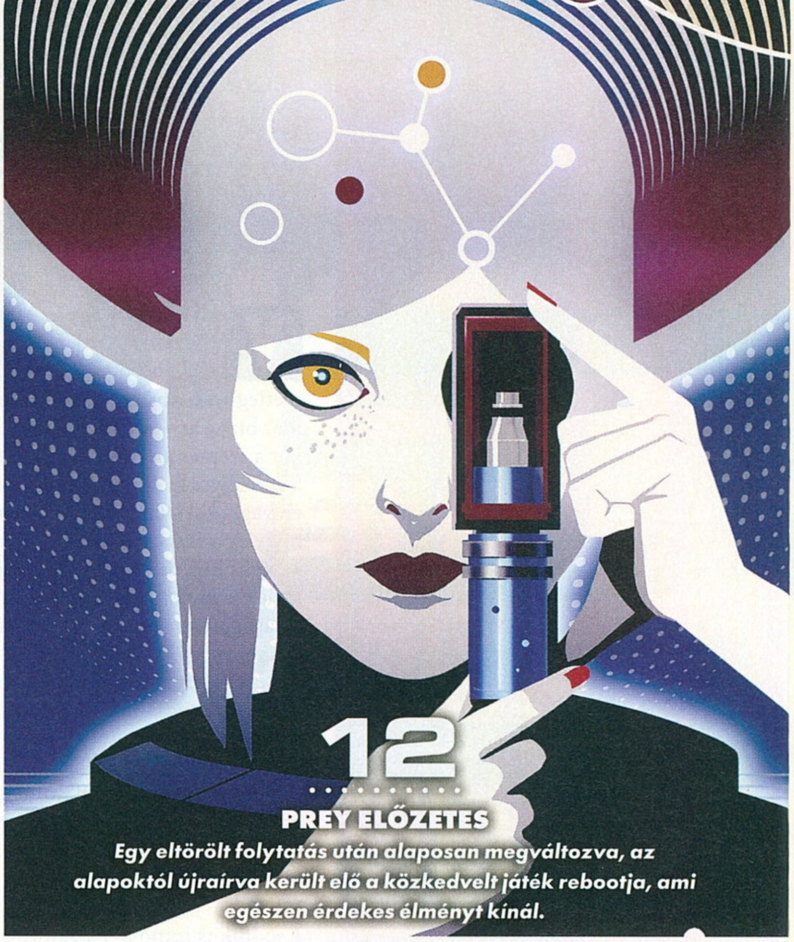
Lor
Mindig az a legkényelmetlenebb, amelyiken épp nincs lehetőségem elmenni „a bizonyos helyre". De a legrosszabb utamon két órát álltam a buszon, negyven fokban, levegő nélkül, mikor egy gazdájával utazó csivava úgy döntött, hogy könnyít magán. Mély nyomot hagyott.

Midnite
Olyan szinten türelmetlenné tesz az utazás, hogy ha 30 percnél többet kell töltenem járműben, mindegy, hogy az busz, repülő vagy riksa, meg akarok halni. Egy csomó közeli városban nem jártam, mert ahhoz vonatozni kéne. A metrózás minden reggel a leghosszabb utazásom.

wilson
Az összes? Az elmúlt három évben gyakorlatilag folyamatosan, óraműszerűen 2 havonta repülök valahová, ami önmagában egy fantasztikus dolog, csak a repülés azon részét nem szeretem, amit a föld fölött kell tölteni. Vagy magában a repülőben.

mcmacko
Az idei gamescomos utazás, amit egy másik autóban (egy másik stábbal), ugyanakkor a volán mögött tettem meg. De volt egy Gdanskból hazafelé vezető másik utam is tavaly, amit szintén húzóra toltam le. Ennyi vezetés után nyűgös tudok lenni, na!

08
GAMESCOM 2016 BESZÁMOLÓ
Különítményünk sikeresen visszatért a kölni rendezvényről, hogy első kézből számolhasson be az expo legizgalmasabb játékairól.



12
PREY ELŐZETES
Egy eltörölt folytatás után alaposan megváltozva, az alapoktól újraírva került elő a közkedvelt játék rebootja, ami egészen érdekes élményt kínál.

Tartalom

ELŐZETES

008 Gamescom 2016 beszámoló
012 Prey
018 Planet Coaster
020 Gambitious-összefoglaló
022 Seven: The Days Long Gone
023 ELEX
024 Divinity: Original Sin 2
026 Shadow Warrior 2
027 Dreadnought
028 Agony
030 Moto Racer 4
031 Space Hulk: Deathwing
032 Sudden Strike 4
034 Sudden Strike 4 interjú
036 Metal Gear Survive
037 State of Mind
038 Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr

EARLY ACCESS

040 Ghost of a Tale
042 We Happy Few

TESZT

048 Deus Ex: Mankind Divided
054 Abzu
056 Batman: The Telltale Series
058 F1 2016
060 No Man's Sky
064 Fernbus Simulator
066 Fallout 4 DLC-k
068 Meridian: Squad 22
070 Just Cause 3: Air, Land, And Sea Expansion Pass
072 Master of Orion
074 Bound

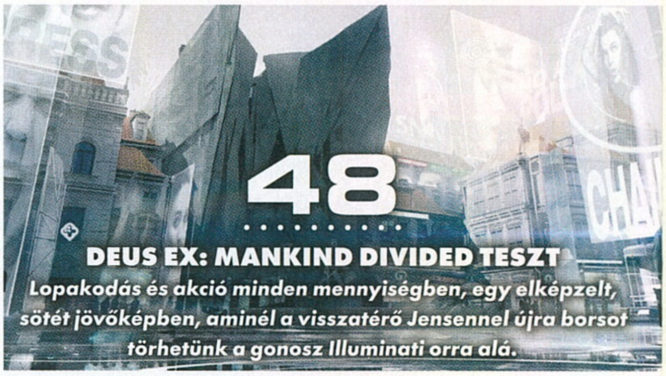
HARDVER

084 Windows 10 Anniversary Update teszt
086 ZyXel Cloud Storage 2Bay teszt
088 Gamer kütyük az iskolakezdésre
090 AMD Radeon RX 460 teszt
092 AMD Radeon RX 470 teszt
094 ÁlomPC

ROVATOK

076 Klasszikusok újrajátszva: Unreal
078 Radar alatt
082 Játékmentőöv
096 Levrov

42
WE HAPPY FEW ELŐZETES
Procedurálisan generált világkép, drogok, beképzelt boldogság, kraftolás és túlélés belső nézetből. Első tapasztalataink egy formabontó játékról.



48
DEUS EX: MANKIND DIVIDED TESZT
Lopakodás és akció minden mennyiségben, egy elképzelt, sötét jövőképben, aminél a visszatérő Jensennel újra borsot törhetünk a gonosz Illuminati orra alá.

60
NO MAN'S SKY TESZT
Sok ígéretnek sok az alja. A végtelen űr felfedezése egy kis csapat kálváriája a túl nagy álmok hajszolása során, mégsem vagyunk teljesen csalódottak.

A HÓNAP TESZTJE

A buszvezetők életébe már nem egyszer nyerhettünk betekintést, ám eleddig sajnos mindig hiányzott valami. Ehhez képest a Fernbus Simulatorral a TML-Studios rengeteget ígért. Többek közt Unreal 4 produkálta hiteles külsőt az időjárás dinamikus változásával, hatalmas úthálózatot, interaktív, reális vezetőfülkét, na meg intelligens utasokat. Hogy ehhez képest végül mit is kaptunk? JohnBart két teljes oldalas értekezésében ez is kiderül, de az biztos, hogy nem ez lesz az év országúti túrája.

FERNBUS SIMULATOR 64

A HÓNAP JÁTÉKA

A rendkívül pozitív fogadtatású, 2011-es Human Revolution után kimondottan nagy nyomás nehezedett a fejlesztőkre, hiszen egy patinás széria legújabb epizódját kellett úgy megalkotniuk, hogy az többet mutasson a kiforrott előző résznél. Ehhez persze egy izgalmas, rejtélyekkel teli sztori is kell, amit a jól ismert főhős, Adam Jensen göngyölít fel, na meg egy rakás új kütyü és fejlesztés, ami számunkra újdonságként hat, ám a jövőbeli világban teljesen hétköznapinak számít. Hogy mindezen összetevők közül végül mit sikerült beépíteni a Mankind Dividedbe, azt hatoldalas, minden részletre kiterjedő tesztünkből tudhatjátok meg, de az biztos, hogy a nyár legfontosabb és legnagyobb megjelenését produkálta a Square Enix.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED 48

A HÓNAP ELŐZETESE

Ritka az olyan korai hozzáférésű játék, aminél szerkesztőségünk egy emberként esik szerelembe, azonban az egyszemélyes projektként indult egérkaland pontosan ilyen. A Ghost of a Tale ugyanis varázslatos hangulattal, kiforrott és érdekes játékmenettel bír, miközben látvány terén sem panaszkodhatunk (sőt egészen elképesztő, milyen külcsínnel rendelkezik a program). Na meg az sem utolsó szempont, hogy főhőse egy igazán szerethető egér, aki szinte életre kel a képernyőnkön.

GHOST OF A TALE 40

TELJES JÁTÉKOK:

TRAPPED DEAD: LOCKDOWN

U03S3SOPOB7311BCUY0A

GROTESQUE TACTICS 2 – DUNGEONS AND DONUTS

TX3FITIHP0OQWCURKHR6

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: N4ANPZFA

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhetek vagy játékot futtatok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. november 1-éig** érvényes.

ZOMBIK ÉS IDIÓTÁK

TRAPPED DEAD: LOCKDOWN & GROTESQUE TACTICS 2 – DUNGEONS AND DONUTS

[ÍRTA TIKA]

Dupla melléklet, dupla öröm – ez a szeptemberi szlogenünk mellékletfronton. Először elküldünk az élőhallottak közé, ahol mindenki kedvére trancsírozhat, aztán jöhet a móka és a kacagás, azaz egy ütős szerepjáték-paródia, forróvérű lányokkal és nagy pofára esésekkel...

Kezdjük talán a Trapped Dead: Lockdownnal, ami az azonos című, 2011-es nagy zombimészárlás folytatása, ámbár időközben utolérte egy komolyabb stílusváltás. A Trapped Dead ugyanis még egy kisebb csapattal, stratégiai alapon irtotta a génkezelt gabona nyomán bezombult tömegeket, míg a 2015-ös Lockdown már egy színtiszta hack 'n' slash őrület, ahol szólóban járod az utcákat, felszerelést gyűjtesz, és látványos képességekkel fűrészelsz, lősz, vágsz, csapsz szét olyan fejeket, amelyekből kiköltözött az értelem.

Az alapfelállás elég egyszerű, adva van egy kordonokkal lezárt amerikai kisváros, és a sztori aszerint változik, hogy az öt kezdőkarakter – tengerészgyalogos, hentes, pap, bérgyilkos és nyomozó – közül melyikkel vágunk át az élőhalott masszán. Az egyik a lányát keresi, a másik feleségét, és ugye ott van a Hitmanre hajazó kopasz úriember, aki sosem hagyna félbe egy munkát (mit neki pár ezer zombi!). Miután az aktuális titánunk magához tér a kötelező autóbalesetből, máris kezdetét veszi a Diablo mintájára megalkotott öldöklés. Ebben a stílusban gyakorlatilag mindegy, hogy vascső, serpenyő vagy sörétes fegyver van a mancsokba kiosztva, vadul klikkelgetni kell a hordán,

ADATOK

KIADÓ
Headup Games

FEJLESZTŐ
Bigmoon Studios/Silent Dreams

MŰFAJ
akció, szerepjáték

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Dual core 2,2GHz CPU, 2GB RAM, Shader Model 2.0 VGA (nVidia GeForce 5/FX / ATI Radeon 9500 Series / ATI X700), 1GB HDD.

INFO

A Trapped Dead: Lockdown 2015. március 20-án jelent meg, a Grotesque Tactics 2 pedig 2011. novemberi 21-én. Jelenleg mindkét játék 10 eurós árcímkével szerepel a Steam kínálatában.

amíg annak tagjai fel nem kenődnek az aszfaltra. Az öt karakter leginkább a használható fegyverekben tér el, például ha úgy nyomnád, mint Daryl a Walking Deadben, értsd, nyílpuskás csávó akarsz lenni, akkor a bérgyilkos lesz az embered, bár a pap (ördögűző) is tudja ezt a kelléket használni. Amennyiben pedig motoros fűrész volt a jeled az oviban, és szeretsz vascsövekkel fejbe somni mindenkit – fordulj pszichiáterhez, VAGY válaszd a hentest.

ELKOPOTT A PAJSZEREM?

Kalandjaink során javasolt az utunkba eső postaládákat is elpáholni, mert onnan is potyoghat némi apró, és a berúgható ajtók sem díszítőelemek, általában valami nevezetesebb helyszín – szupermarket, benzinkút – lapul mögöttük. Minden sarokba nézzünk be, hisz a karakterünket jó alaposan fel kell öltöztetni. Védőmellény, sapka, lábbeli, nyaklánc elkél az ilyen zord környezetben, a fegyverekről nem is beszélve, de pár zsömle, fánk vagy alma is jól jön, ha néhány pofon után megzuhan az életerőnk (bár lehet, hogy csak a vércukorszintmérő). Amúgy ne tessék meglepődni, ha a legnagyobb harc közepette egyszer csak elfogy a fa

testápoló (baseballütő) a kezünkből, ugyanis a legtöbb tárgyat a fejlesztők elkopó alkatrészként nevezték be, tehát a legjobb gatya is lerohad egyszer a hősről, és a vascső sem végtelen dorgálásra lett tervezve. Ilyenkor nyomjunk egy gyors szóközt, és tárazzuk be a cseredarabot (már ha van), ugyanakkor a kedvenc képességeinket is rendezzük újra. Azokra a képességekre gondolok, amiket a szintlépéskor kapott skill pontokból lehet megvásárolni, és az egyszeri közelharci eszközökből pofonládát csinálnak (egy ütéssel akár három taslit is kiosztthatsz).

A Lockdown őszinte alkotás, zombiapokalipszis van, és csak egyfajta agyalás jöhet szóba, tudjátok, amikor mások fejét törjük a sajátunk helyett. Néha csurran-csöppen egy

A zombik mészárlását soha nem lehet megunni, nincs ez másképp a Trapped Dead esetében sem, ahol ráadásul haverokkal is szétcsaphatjuk az agyzabálókat.

Humor, alulöltözött hölgyek és varázslatok. A második Grotesqe Tactics még az előzménynél is jobb, ráadásul egy PC Guru is jár mellé. Figyelem, kihagyhatatlan akció!

kis carmageddonos móka, jelesül elkötünk egy kocsit, aztán párszáz zombit szét lehet kenni a szélvédőn. Akad néhány NPC is, kereskedők, katonák, túlélők, így A-ból B-be menet sosem céltalanul áztatjuk vérrel az utcákat, sőt kooperatív módban (4 játékos) is lehet vadulni! Utóbbinál úgy vonzhatunk be ismerősöket, ha a szóló rész alatt nyomtok a multis gombra, és kreáltok egy szervert, amihez aztán a cimbi becsatlakozhat.

GROTESQUE TACTICS 2

Ki ne emlékezne Drake és társai világmegmentő kalandjára, amikor legyőzték a Sötét egyházat, és sárba tiportak minden szerepjátékos sztereotípiát? Nos, Drake biztosan nem, hisz éppen „hősi amnéziában" szenved, fricskát mutatva azon folytatásoknak, ahol az új kalandokra induló főszereplő agymosáson esett át. Ebből persze rögtön új, ütős poénok születnek, sőt a régi csapattársak sem hagynak ki egyetlen ziccert sem, Rukel például rögtön bedobja, a „mi a legjobb barátok voltunk, és tartozol nekem egy zsák pénzzel" dumát, ami egy kapzsi goblin szájából sosem hangzik túl meggyőzően. A csipkelődések, és Drake emós beütésű fizimiskáján való élcelődés mellett persze van egy jóval komolyabb történet is, miszerint alig, hogy megmenekült a világ, és lezajlott a győzelmi ceremónia, máris egy gyilkos köd lepte el a királyságot, a túlélők pedig leköltöztek a föld alá.

A katakombákban azonmód megalakultak céhek, természetesen elsőként a Holy Avatar fan klub, ahol Candy, Brandy és Wendy tovább isteníthetik a szőke hérosztl, de az elfek, pontosabban a HFFI egyesülete is itt ütött tanyát, továbbá a zsoldosok alapítottak még egy nagyobb gittegyletet. S hogy miért is érdekes ez? Nos, Drake-nek, mielőtt újra megmenthetné a világot, először is saját céhet kell alapítania, és ez

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékaink is steamesek, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig két Steam-kód lesz, azokból pedig teljes játékok, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fognak eltűnni a teljes játékaid. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

csak úgy megy, ha sikerül addig emelni az ázsiót a három másik kompániánál, hogy komolyabb küldetéseket is kapjon. Komolyabbakat, mint az időközben istennői szerepből tyúkfarmtulajdonossá átvedlett Cynthia mellé testőrt szerezni. Néhány új csapattárs is beesik, ami megint csak egy újabb humorforrás, például Sweet Violence, az élőhalott kaszásunk nem könnyen illeszkedik be a régi bajtársak mellé, külön élmény az Angelinával folytatott torzsalkodásaikat hallgatni. Hiába, ég és föld a kettő, Angelina ugyanis, ha még emlékeztek a májusi mellékletünkből, angyalka, a hárfás, de korántsem ártatlan fajtából. A szándékosan túlhúzott szexista utalásokból tehát most is jócskán akad, a szárnyas szöszi fürdési fixációja, vagy a szükségkórház ledér ápolónői és persze a karakterek vizuális megjelenítése mind-mind a japán RPG-ket figurázza ki.

DUNGEONS AND DONUTS!

Amennyiben valakinél kimaradt az előző rész, nem éri komoly hátrány, ugyanis a Grotesque Tactics továbbra is egy egyszerű felülnézeti szerepjáték, amely görbe tükröt tart a műfaj nagyjai elé. Itt még a démonkapuk (Fable) is család- és felhasználóbarát kérésekkel várják a kalandort, és mindenki tudja, hogy 7 nap után még semmi sem lehet legendás, mert ahhoz tíz nap kell. Az első rész prezentációja mondhatjuk, hogy gazdaságos kiszerelésben érkezett, de nem úgy a második: jellemző a korrekt grafika, a teljesen új stílus – mangáról váltottak egy realistább szemléletre, miközben csak a szemek lettek kisebbek, a dekoltázsok nem, és a szereplőknek végre saját hangjuk van. A játékmenet is csiszolódott, a körökre osztott harcrendszerbe például egy érdekesebb képzettségfa került, a terápiás kirohanások is megszűntek (a Holy Avatar háreme hajlamos volt anno megkergülni, ha megkarcolták hősüket). Új elemként megjelent a főzés, amit a csapat hivatalos szakácsa (Norai) végez, ráadásul minden második NPC valami egzotikus kaját kíván, és persze a receptet, illetve a hozzávalókat a legdurvább bányák mélyéről kell előtúrni. Úgyhogy kalandra fel, és irány a tárnák legsötétebb sarka! G

gamescom 2016 BESZÁMOLÓ

[ÍRTA BÖJTI] Ha valaki videojátékokkal foglalkozik, tényleg szereti az ipart és ezt a fajta szórakozást, akkor évente több izgalmas esemény is gyermeki lelkesedésre buzdíthatja. Ezek közül, mondanom sem kell, hogy az amerikai E3, valamint az európai gamescom az, ami a legnagyobb figyelmet kapja, sőt utóbbi kiemelten fontos számunkra, már csak közelsége miatt is.

Persze ez a bizonyos közelség még nem azt jelenti, hogy elég átruccanni a szomszédságba, aztán meg is nyílik előttünk a Kánaán. Egészen Németországig kell utaznunk ahhoz, hogy kiélvezhessük az expo minden pillanatát, amit a szemfülesebbek és kényelmesebbek egy gyors repülőúttal oldanak meg. De ugye a repkedés az alsójukat a nadrágon kívül hordó szuperhősök és a gyengék eszköze, így mi inkább az autópályán repesztettünk végig (szó szerint, elvégre Jürgenéknél hála az égnek nincs sebességkorlátozás). Tulajdonosunk, Zoli vállalta magára a sofőr hálátlan szerepét, Dzséjttel pedig versenyt horkolva igyekeztünk megőrizni éberségét, nehogy elszundikáljon a volán mögött. Ha valaki esetleg a jó példát megirigyelve hasonló vállalkozásra adná a fejét, azt le kell hűtenem. Kölnig eljutni 12-15 órás utat jelent, avagy kábé egy napot vesz igénybe, így mi is holtfáradtan estünk be fél évvel korábban lefoglalt szállásunkra (az évek meg a tapasztalat ugye – a hotelek a rendezvény előtt negyedévvel mind megtelnek), hogy ott folytassuk horpasztó tevékenységünket.

Mindez csak azért izgalmas, mert ez az ágyúgolyófutam oda és vissza is kötelező, szóval, ha valaki elhatározza magát a kis kiruccanásra, az eddze meg alaposan a lelkét, mielőtt útra kel. Minden más szempontból viszont abszolút megéri a dolog az áldozatot. Már most elmondhatom, hogy a gamescom minden felnőtt testbe zárt gyermek álma, maga a gamer katarzis, amikor besétál az ember a falunyi területen felállított édességboltba, majd megkóstol minden csokoládét, amit csak ér. Személy szerint már nem először voltam a kölni kiállításon, de még mindig csak ámultam és lestem a programon, a megoldásokon, a hatalmas tömegen. Mindehhez képest szóra sem érdemes az, amit hazánkban tapasztalunk ilyen téren, de nálunk ez nem is lenne megvalósítható a jóval kisebb piacnak köszönhetően. Hatalmas pénzekbe kerül egy ilyen rendezvény leszervezése és megrendezése, méghozzá mindazon elemek miatt, amiket a jelen négy oldalon kivesézek nektek.

GAMEREK MEKKÁJA

A cikkben elhelyezett extra dobozban számszerűsítve is láthatjátok a gamescom legfontosabb

adatait, de annyit mindenképpen szögezzünk le, hogy azok nehezen hasonlíthatóak össze a hazai rendezvényekével. Utóbbiak ugyanis nagyjából 30 000 négyzetméteren kerülnek a látogatók elé, míg a kölni show majdnem 200 000 négyzetmétert ölel fel. Ez pedig elképesztően nagy szám, ami a valóságban annyit tesz, hogy naponta 20 kilométert simán le lehet sétálni a különböző pontok között (igen, mértük). A mezei nézelődőknek hat hatalmas csarnok elérhető, míg az üzleti célra szánva további öt, csak a sajtó és a cégek által megtekinthető csarnok bővíti a repertoárt. Prezentációk, hatalmas színpadok, kipróbálható játékok (nem már megjelentek, hanem egy-három hónap múlva esedékes kiadással rendelkező címek), rengeteg cosplayer, éttermek és gyors büfék, a hazai kiállítások teljes területével vetekedő boltrészleg. Utóbbinál a pólókon, kiegészítőkön, plüssökön és egyéb jóságokon keresztül minden megtalálható, csak győzze az ember pénztárcája a nagybevásárlást, aminek nehéz ellenállni. És akkor nem beszéltünk még az olyan dolgokról, mint egy-egy nagyobb területű kiállító, mondjuk a Wargaming vagy az EA standja, aminél élőben mennek az összecsapások, olyan csatazajjal és üdvrivalgással megtöltve az egyébként is előadásoktól hangos, óriási csarnokokat, mintha csak egy esport rendezvényen lennénk. Lüktető, színes kavalkád ez, hihetetlen embertömeggel. A képek szerintem nem képesek visszaadni mindazt, amit a helyszínen él át az ember, legyen elég annyi, hogy hetekkel a rendezvény előtt elfogyott minden jegy, tehát alaposan fel lettek töltve a témák, platformok vagy éppen nemzetek szerint berendezett épületegyüttesek.

ZARÁNDOKÚT

Nem könnyű két teljes nap programját pár oldalba belesűríteni és az ezalatt tapasztalt élményt szavakba önteni, de megpróbálkozom vele. Azon túl ugyanis, hogy megnéztem és kipróbáltam több náció indie-termésének legjavát (volt török, svéd, lengyel, tajvani és mindenféle egyéb gyűjtőstand), játszottam a The Surge-dzsel, az új South Park-epizóddal vagy éppen az Injustice 2-vel – a magazinba be nem férő bemutatókat online tudjátok elolvasni –, rengeteg mindent sikerült meglesni 48 óra leforgása alatt. Az első este például a sajtó képviselőiként két zártkörű, az expo területén kívül megrendezett eseményre is hivatalosak voltunk. Jómagam a Mafia 3 partiján vettem részt pár hazai kolléga és a forgalmazó munkatársainak társaságában – svédasztallal,

Magazinunk szerkesztője (Böjti) és online szerkesztőnk (Dzséjt) a gamescomon. Vagy csak oda fotóboltoltuk őket a háttér elé.

A GAMESCOM 2016 SZÁMOKBAN

Időpont: 2016. 08. 17-21.

A terület nagysága:
193 000 négyzetméter

Csarnokok száma:
11 darab

Látogatóknak szánt csarnokok:
6 darab

Üzleti célra szánt csarnokok:
5 darab

Látogatók száma:
345 000 fő

Látogatók országok szerint:
97 nemzetet érdekelt a gamescom 2016

Kölnbe látogatók száma a kiállítás miatt:
500 000 fő

Kiállító cégek száma:
877

Kiállító cégek nemzetek szerint:
54 ország volt jelen

A gamescom 2016 hivatalos partnerországa:
Törökország

Az expo megválasztott legjobb játéka:
Zelda: Breath of the Wild

Az expo megválasztott legjobb hardvere:
PlayStation VR

Az expo további díjazottjai:
For Honor,
Destiny: Rise of Iron,
Horizon Zero Dawn,
Mafia 3,
Battlefield 1

A gamescom 2017 időpontja:
2017. 08. 22-26.

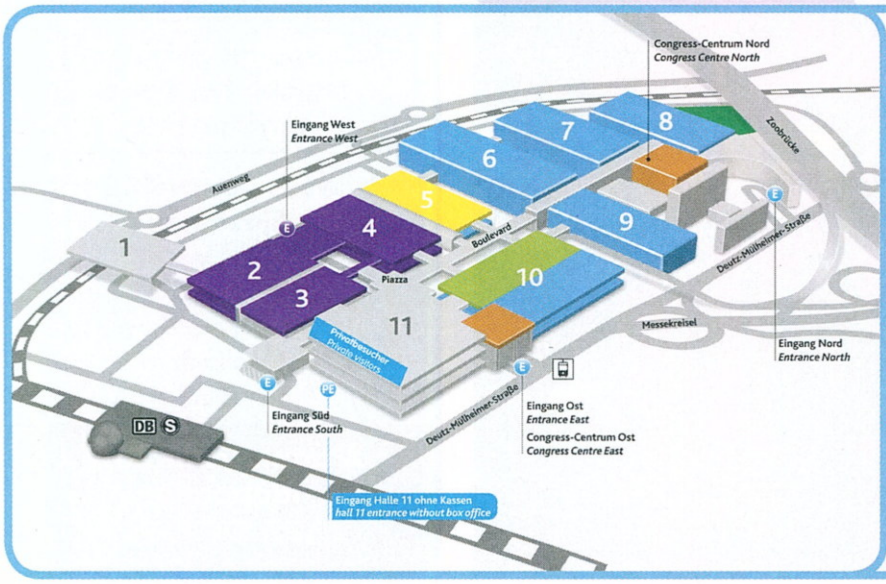
Sokat elárul a rendezvényről, hogy ha valaki elfáradt, ilyen gamer székekben pihentethette meg a testét. És akkor az üzleti részen lévő masszírozós lányokról még nem is beszéltünk.

terülj-terülj asztalkámmal, hihetetlenül terjedelmes itallistával, no meg két zenekar élő fellépésével. Utoljára az Arctic Monkeys Alex Turnerének másik bandája, a The Last Shadow Puppets lépett a színpadra, majd adott elő egy fergeteges koncertet, ami még azt is feledtette velem, hogy kipróbálni nem lehetett a játékot, ami miatt az egész buli össze lett hozva. Közben Zoliék a Legion (WoW) partijára mentek, egy egészen más helyszínre, hasonló körülmények között. Ám ők már bőven játszhattak a bővítménnyel, pólókat is kaptak, sőt Dzséjt nem szégyellte magát, és még a felismerhetetlenségig elmaszkírozott Jessica Nigrivel is nekiállt fotózkodni. Jó, a leányzó szokatlanul túlöltözött volt, arcfestése miatt pedig inkább jellemezhetjük ijesztőnek, mintsem szexinek, de na, a világ elsőszámú cosplayerével találkozni így is hatalmas élmény. És ez még mindig csak a kezdet.

AZ ÜZLETI RÉSZLEG...

Csupán érdekességként említem meg, ugye ez az a szekció, ami jól elkülönítve közelíthető meg, csak és kizárólag a megfelelő belépőkkel, de ha azt vesszük, a legérdekesebb próbakörök és prezentációk itt zajlanak le a zárt ajtók mögött. Aki számít, itt bérel kisebb-nagyobb standot – az összehasonlítás kedvéért a Neocore vagy egy külföldi indie (mint az IMGN.PRO) csak egy-két szobányi területtel rendelkezik, míg mondjuk a Microsoft vagy a Warner ennek a sokszorosával. Az újságírók előre kapott időpontok alapján tekintik meg a 20-30 perces bemutatókat, illetve ugyanennyi időt tölthetnek el egy-egy cím kipróbálásával. Ilyen formában került nálam terítékre a Space Hulk: Deathwing, az indie stand és mondjuk, a Moto Racer 4 is. De aki szerencsés, belóghat előzetes egyeztetés nélkül is. A Microsofthoz például így kéredzkedtem be, hogy megnézzem a ReCore-t, a Sea of Thievest, az új Gears of Wart, továbbá a Forza Horizon 3-at, aminek demóját nyugati kényelem társaságában futtattam le, egy igazán ergonomikus bőrfotelben.

Bár utóbbi két alkotásról egy hónap múlva remélhetőleg tesztet is közölhetünk, annyit érdemes megjegyezni, hogy a negyedik sorszámozott epizódjához érkező, meglehetősen brutális lövöldözős játék igen hangulatosnak ígérkezik, miközben az autóversenyzés új szintekre lép. A Forza Horizon 3 ugyanis nemcsak szép, hanem hihetetlenül változatos is. Ausztrália nagyszerű választás volt, így először a reflektorfényben fürdőző Lamborghini Centenario volánja mögé ülhettem be egy zöldes, nyitott részen, majd minimális átvezetés társaságában pattantam át egy terepjáróba. Az így megközelített barlangokból végül a tengerpartig hajtottam a verdát (brutális a látvány), hogy végül a fő esemény



GAMESCOM 2016

Jól látható, milyen hatalmas területet ölel fel a Németországban megrendezett expo, ami rengeteg csarnokkal kínál mindenféle látnivalót. A kékre színezett épületek a showfloornak, avagy a látogatóknak rendelkezésre álló helyszínnek nyújtanak otthont, a lilák pedig a sajtós és az üzleti csarnokokat takarják. A legtöbb esetben két külön szintre bontva. És akkor még nem került említésre az óriási boltrészleg, ahol bármit megvásárolhatunk, na meg a sok-sok étterem, étkezde.

Bármit is szeretsz, bármelyik műfaj a kedvenced, a kölni rendezvényen biztosan megtalálod a számításaidat.

következzen egy buggy volánja mögött, amivel egy helikopteren szállított dzsipet kellett leelőznöm. Élmény volt, annyi szent, így még jobban várom a tényleges megjelenést.

...ÉS A SHOWFLOOR...

Persze a legnagyobb buli mindig a nagyközönség számára nyitott részen van, ahol iszonyatos tömeg társaságában lehet kipróbálni és megnézni egy rakás címet. A Sony ezúttal leginkább a VR-re és a távoli jövő megjelenéseinek prezentációjára összpontosított, aminek hála elmerülhettem az óceánban, hogy egy cápa körözzön körülettem, így hozva rám a frászt (tényleg zseniális), de megnézhettem sokadmagammal a Days Gone, Horizon Zero Dawn és Detroit hármast is. A Farming Simulator hatalmas, autentikus standdal várta az érdeklődőket (napraforgókkal és egy nagy mezőgazdasági gépezettel), az EA pedig óriási, lelátószerű platformokon adott lehetőséget a Battlefield 1 és a Titanfall 2 multijának kipróbálására. Utóbbi annyira nem volt nagy szám abból a szempontból, hogy pár nappal a rendezvényt követően már elérhetővé vált a publikus alfateszt, de azért így is jó volt kipróbálni az október végén megjelenő többjátékos őrületet.

Sok jó kocka kis helyen is elfér. A mondás átferdítése abszolút igaz, hiszen a gamescom teli van a gamerekkel, akik hobbijukkal foglalkoznak.

Volt még Mafia 3, Call of Duty, GT Sport, Dropzone, The King of Fighters és minden egyéb (igen, a lelkesedésre is megvan az ok minden egyes címnél), de jelentős hangsúly került ezúttal a VR-élményre is. A Samsung például elég nagy területen kínálta egy élvezetes hullámvasút virtuális mását, de a Crytek is kizárólag a sisakos tapasztalásra és beleélésre koncentrált. Így a The Climb egy egyszerűbb sziklafalmászós kikapcsolódásnak ígérkezik, míg a Robinson: The Journey sokkal látványosabb és hangulatosabb kaland az ősvilágban, ami mindenképpen figyelmet érdemel.

MENNI, NEM MENNI?

Összegezzük a tapasztaltakat. Újságírói szemmel is mindenképpen ajánlott a gamescom meglátogatása, ha pedig szimplán játékosként, rajongóként nézzük, egyszer az életben mindenkinek Kölnbe kéne menni, hogy saját maga tapasztalja meg ezt a hatalmas forgatagot. Kipróbálható játékok, amik hónapok múlva jelennek meg – pipa. Prezentációk akár későbbi kiadású címekről – pipa. Boltok minden jóval – pipa. Cosplayerek a legőrültebb ötletekkel és megvalósításban – pipa. Szexi booth babe-ek a standoknál (avagy a kiállítók által fizetett lányok testhezálló ruhácskákban) – pipa. Jessica Nigri – az idei kiállításból kiindulva pipa. Ezek már így önmagukban is elegendő indoknak bizonyulnak, szóval tessék már év végén, 2017 elején felkészülni a soron következő kölni show meglátogatására, ahol akár még velünk is találkozhattok. Mert mi biztosan ott leszünk.

PREY

[ÍRTA MCMACKÓ] **Óriási űrbázis, idegen invázió, magányos főhős. Minden adott egy jó kis sci-fihez, a fejlesztői pokolból visszahozott Prey azonban jóval többet tartogat sablonos pályatársainál. Az augusztusi gamescomon mi is ránéztünk a jövő év egyik legizgalmasabb FPS megjelenésére. Gyorsan el is meséljük a tapasztalatainkat, mielőtt előmászik valahonnét egy Mimic, és megpróbál az életünkre törni!**

KIADÓ: BETHESDA SOFTWORKS **FEJLESZTŐ:** ARKANE STUDIOS **MEGJELENÉS:** 2017

A Prey ellenfelei bármilyen formát felvehetnek, akár bútoroknak is álcázhatják magukat, így soha nem leszünk biztonságban.

Tegye fel a kezét az, aki picit sem rajong az Arkane Studios játékaiért! Bár nem vagyok közvetlenül veletek, szinte látom magam előtt a választ, és nagyon-nagyon kevés praclit vizionálok a magasba emelkedni. Már az Arx Fatalis című, PC-t és Xboxot hódító szerepjátékot is sokan nagy becsben tartották, de a cég igazi sikere mégiscsak a Dishonored furcsa disztópiájával érkezett el. Corvo sikerén megtáltosodva (és anyagilag is megerősödve) a stúdió immár nemcsak egy, hanem rögtön két fába is képes belevágni a képzeletbeli fejszéjét. Amíg a csapat egyik hányada a Dishonored folytatásán dolgozik, addig a banda másik fele (jelesül a Texasban tanyázó társulat) a hányattatott múltú Prey-sorozatba próbál némi friss életet lehelni.

„Vicces tények” rovatunkban még egy apró kulisszatitok ellövését is engedjétek meg nekem! Történt ugyanis, hogy pár éve a gamescom forgatagában első ízben figyelhettem meg az akkor még Prey 2 néven futó, idővel lelőtt folytatást. A játéknak persze óriási hatása volt rám, és pláne tetszett a bemutató, hiszen az első Preynek is nagy rajongója voltam (lásd keretes írásunkat). Aztán ahogy a mostani bemutatóra igyekeztem a Bethesda üzleti standjánál, a bejelentkezéskor a marketinges kollégának elkottyantottam, hogy a Prey 2 érdekel a legjobban a felhozatalukból. A kinyomtatott táblázataival pepecselő úr kezében megállt a toll, felnézett marcona tekintettel, majd kioktató hangnemben, hetykén az orrom alá dörgölte, hogy ez SZIMPLÁN Prey, nem a Prey 2.

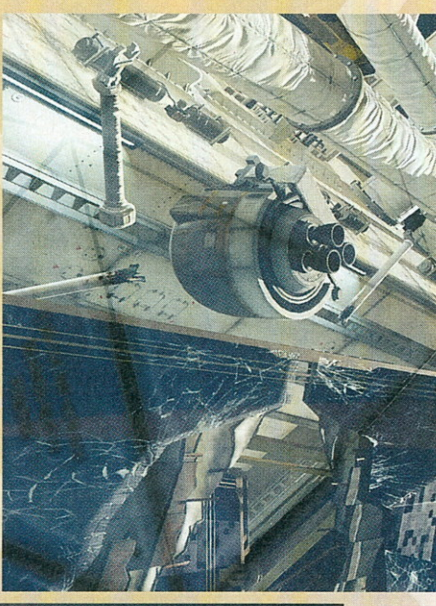
Szóval kedves olvasó, ha te is belekavarodtál időközben a verziók és fejlesztésváltozatok sokaságát megélő márkanév titulusába, úgy ne is gondold túl a dolgokat: ez itt tényleg a Prey, ami egyrészt azt sugallja, hogy Tommy bácsi történetét és a 2006-ban megismert hódító idegeneket nyugodtan bepakolhatjuk a kukába. Másrészről pedig az eredeti cím felhívja a figyelmet arra, hogy itt tényleg egy reboot jellegű márka-újraindításról van szó, amely totálisan friss alapokra próbálja helyezni a Prey-élményt. „Hogy akkor miért nem nevezték a játékot másképpen?” – kérdezheti az egyszeri érdeklődő. Nos, a válaszunk az, hogy egyrészt egy jól bejáratott, az emberek fejében szöget vert nevet kategóriákkal sikeresebben lehet újra elsütni, mintha egy teljesen friss címet kellene felvezetni a cég piaci szakembereinek. Másrészről pedig a hely, a sci-fi díszletek és az idegenek végül hasonló műfaji formátumban jelennek meg, mint a 3D Realms/Human Head alapvetésében. A megjelenésnek van még egy érdekes aspektusa: a Prey első bemutatása és a premier között 9 év telt el. Ez annak idején egy komplett örökkévalóságnak tűnt, a látvány és technológiai megoldások pedig közben fényéveket ugrottak előre. A második rész, bocsánat (látjátok, én is mindig elrontom), a reboot megjelenése és az első Prey között pedig 11 év a távolság, ami gondolom sokaknak olyan hihetetlenül gyorsan szaladt el, mint ahogy a cikkíró is érezte a saját bőrén…

Az új Prey olyan, akár egy sokat késett System Shock 3: látványos, félelmetes, rejtélyes, de ugyanakkor gondolkodtató játék.

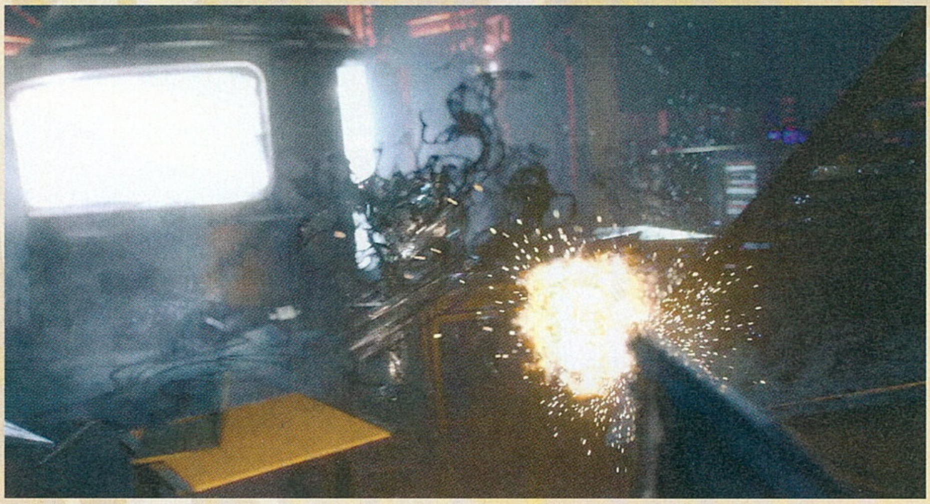
TÁMADNAK AZ IDEGENEK

Szóval ott tartottunk, hogy sci-fi miliő, idegenek és magányos hős. A felállás mivolta tényleg emlékeztet a korábbiakra, de az új Prey gyökerei teljesen más sztoriból erednek, sőt a főhős fejében lejátszódó pszichológiai kérdések

Az ellenfelek alaktalan, füstszerű lények, a játék szuperfegyvere számára azonban nem jelentenek leküzdhetetlen akadályt.



is új megvilágításba helyezhetik a földönkívüli agresszorokkal ellen folytatott küzdelmet. A Raphael Conantonio (kreatív vezető) által végigkommentált bemutató során bebizonyosodott, hogy a Dishonored-élmény masszívan rányomja majd a bélyegét a játékmenetre. A kiváló narratíva és a fortélyos játékmechanikák összessége ugyanis kéz a kézben járnak majd a reboot egyjátékos kalandja során. Ez az űrsztori a Talos-1 űrállomáson játszódik, de hogy az űrlétesítmény pontosan milyen célból készült, azt még nem tudjuk biztosan. Az viszont már fix, hogy méreteiben, változatosságában, belső és külső tereinek kidolgozottságában alig akad párja a videojátékok egyetemes történelmében.

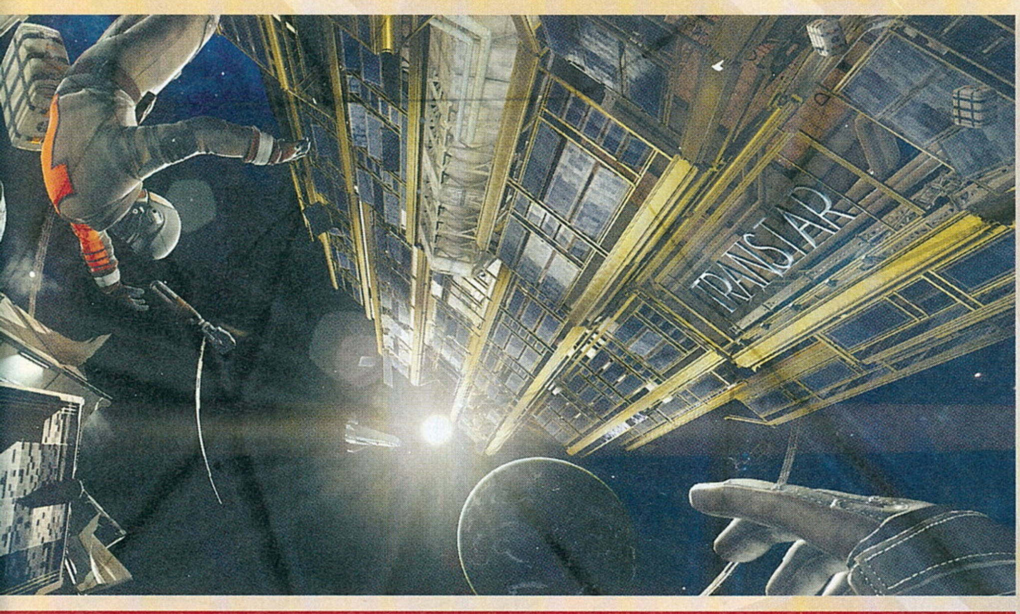


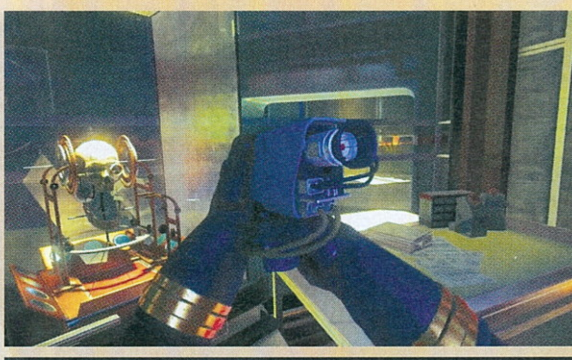
A Prey űrállomása nem pici játszótér, a különböző szektorok között pedig egyfajta folytonosságot, úgymond kontinuitást garantálnak a készítők. És ha egy új területre beengednek minket, ott a térképszakaszon belül is relatíve nagy szabadsággal bejárható terepek várnak bennünket, sőt egyes korábban látott területekre is vissza lehet, vagy olykor vissza is kell majd mennünk, hogy feladatainkat elvégezhessük. Szerintem bőven elegendő, ha most annyit jegyzünk meg az egészből, hogy az állomásrészek közötti átjárhatóságon lesz a fő hangsúly, és a klaszszikus pálya alapú kampányszervezést nagy valószínűséggel el kell felejtenünk. (Az úgyis a kilencvenes évek maradéka – hehe!)

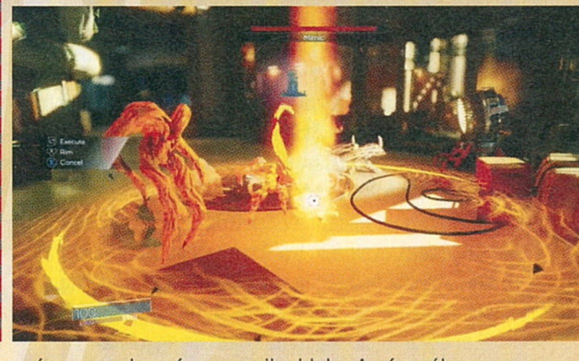
Ennek ellenére természetesen lesznek missziók, és ahogy egyre jobban beleássuk magunkat a Talos 1 múltjába, úgy fogunk egyre rémisztőbb részletekre lelni. A túlélés elsődleges célja miatt erre szükségünk is lesz, mert az állomás titkainak segítségével fogjuk tudni megfékezni az inváziós hordákat. Morgan Yu nevezetű hősünkkel az űrállomáson fellelt, úgynevezett Neuro-modifikációkat tudunk applikálni a szervezetünkhöz, amit körülbelül úgy kell elképzelnünk, mint a Deus Ex augmentációit – ezek viszont közvetlenül az idegrendszerünkhöz csatlakoznak. A Neuromodok belövése sem mindennapos látvány. Hősünk a bizarr üvegkapszulában talált modifikációs pisztolyt a szeméhez illesztette, a töltény tartalma pedig egy pillanat alatt (a szemgolyóján keresztül) a belső idegcsatornáihoz tapadt. A modok begyűjtése és alkalmazása egyfajta RPG-ízt kölcsönöz majd a játékmenetnek, amin szinte már meg sem lepődünk. Mire a játék végére érünk, addigra a tűrésküszöbünk jó eséllyel elfogadja majd a szemünk felé közelítő tűnyalábok látványát. (Még jó, hogy szörnyűséges szemkiszúrós VR-verziót egyelőre nem jelentettek be az Arkane munkatársai). Ezek a Neuromodok amúgy a sztori mozgatórugójaként is felbukkannak majd; a játék külön hangsúlyt fektet arra a felütésre, mely szerint a Taloson zajló kísérletek az emberiség jövőjét alapjaiban változtathatják meg. A modifikációkon keresztül történő fejlesztésre pedig a sanda történeti mellékzörejek nélkül is szükség lesz, mert az állomást ellepő idegenek nem adják egykönnyen magukat.

BEDŐLT ÁLMOK

A Prey 2 az a folytatás lett volna, amely csak nyomokban emlékeztetett elődjére. Bár a sztori szorosan csatlakozott az előd univerzumához (hősünk űrkalandja és fejvadász karrierje a Sphere-be csapódó utasszállítóval kezdődött, és elvileg még Tommy is feltűnt volna a forgatókönyvben), az ambiciózus projekt súlya alatt nem volt elég támasz. Így a kiadó hagyta bedőlni a monstrumot, amely egyszerre akart Mass Effect, Mirror's Edge, Deus Ex és ki tudja még hány másik játék lenni. Leginkább azt sajnáljuk, hogy a régi mese folytatásából most már tutira kimaradunk – reméljük, a reboot kárpótol minket a veszteségért.







A CHEROKEE KAPCSOLAT

A fejlesztői poklok legmélyebb bugyrait megjárt 2006-os Prey sokak szemében csak egy Doom 3-klón volt, pedig a játékban a hideg sci-fi környezet, az űrlényhorror kellékei mellett a Cherokee misztikum, egy szerelmi dráma, és némi humor is megfért. A pályadizájn a mai napig mesteri szintet képvisel – a fejlesztők évekkel a Portal előtt olyan gravitációs, méretváltoztatós, teleportálgatós rejtvényeket alkottak az első Prey kampányához, hogy ezen sorok pötyögése közben is kedvünk támadt elővenni a PC és X360 platformokat meghódított FPS-t egy kis újrázásra. A harci játékmechanikákkal sem volt probléma, érdekességképpen még a szellemvilágot is megjártuk Tommy nevezetű hősünkkel.

SÖTÉT ANYAG

Bár az árnyékszerű, mi több, füstszerű testtel rendelkező Typhon szörnyetegek eredetéről egyelőre halvány sejtelmünk sem lehet, az állomáson grasszáló szörnyek hamar kimutatják a foguk fehérjét, és jobb lesz, ha óvatosan közelítünk feléjük. A fekete anyagból felépülő gusztustalan, pókszerű és humanoid formákban közlekedő idegenek adott típusai ráadásul képesek különböző tárgyak alakját felvenni, a mímelés tudományát elsajátító lények pedig úgy riogatják majd a játékost, akár a poltergeist szellemek egy horrorfilmben.

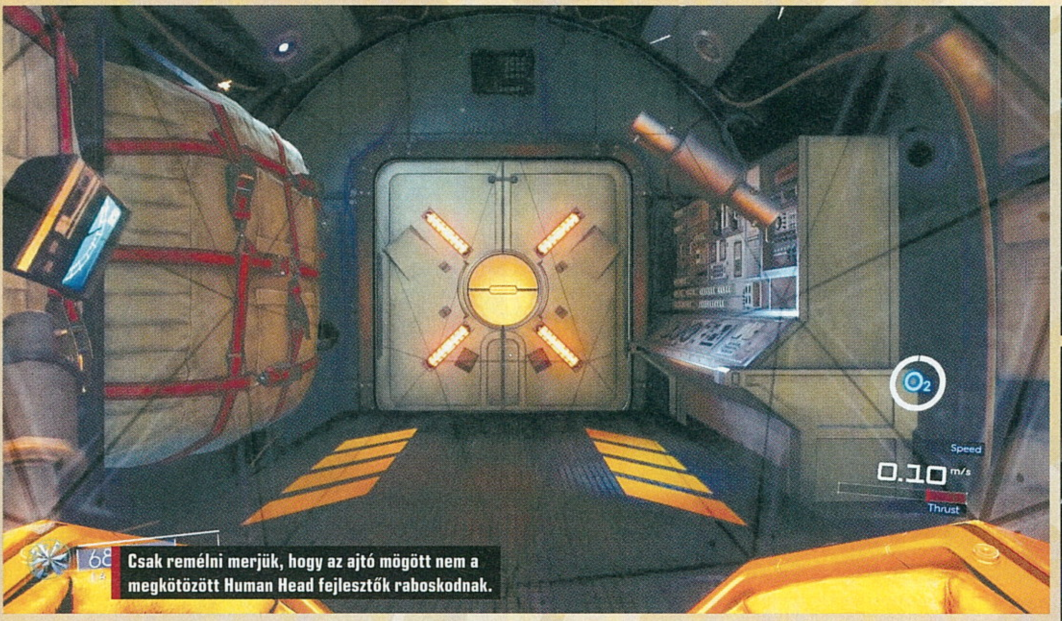
„Uramisten, anno előrendeltem a Prey 2-t, de már soha nem lehetek űrbéli fejvadász!" – sikított fel a cikket olvasva Béla.

Ebből már ti is kitalálhattátok: a készítők vastagon alapoznak a billentyűzetre ráfeszülő játékos paranoiájára. A bemutatót prezentáló fejlesztő már egy megmoccanó szék vagy tűzoltó készülék hatására is idegesen rángatta a képernyőt. Bár tudjuk, a jelenet jól begyakorolt mozzanatokat mutatott be számunkra, azért a játékosokra gyakorolt hatást és a fentebb említett nagybetűs Paranoiát mégiscsak jól prezentálta.

Kicsit amúgy vicces is, ahogy különböző tárgyakra lövöldözgetett vaktában a hősünk, ám ez csak az érem egyik oldala. Az árnyéklények ugyanis önmagukban is veszélyesek, sőt különböző fajtáik más-más fenyegetési szintet képviselnek. A készítők egy további furfangra is felhívták a figyelmünket. A Neuro-modifikációk furcsa kölcsönhatásban vannak az idegenekkel, amelyek misztikus kapcsolaton keresztül képesek érzékelni ezek jelenlétét. Magyarul, ha túl sokat használjuk az idegrendszerünket turbózó cuccost, netalántán agyon moddoljuk hősünket (az olimpia után stílszerűen: szétdoppingoljuk), az a méretesebb, humanoid alakban közlekedő fantomokat, vagy a náluk is gargantuálisabb „rémálom" szörnyetegeket is Morgan Yúra vonzhatják. Ez utóbbi lények legfőbb tulajdonsága amúgy, hogy bizony az egész képernyőt képesek betölteni, ezzel arányosan pedig a támadási erejüket is el tudjuk képzelni...

VILÁGOS ANYAG

Persze hősünk a kis modifikációkkal együtt sem feltétlen jelentene nagy fenyegetést az idegenekre, de a Valve zseniális Portal gun és Gravity gun találmányai után itt a következő videojátékos fegyver, amelyet valóságos svájci bicskaként használhatunk. Az új mordályt mind az ellenfelek leküzdésére, mind pedig a környezeti akadályok elhárítására is bátran bevethetjük. A Gloo gun kódnéven futó masszavető egy fehér habot küld mindenre, ami a célkeresztünk irányában található. A trutymó aztán hamar meg is



Csak remélni merjük, hogy az ajtó mögött nem a megkötözött Human Head fejlesztők raboskodnak.

szárad, a hab mikroszerkezetének köszönhetően pedig képes lehet egy árnyéklény lebénítására, vagy akár egy lángoló szerelvény gázcsövének elzárására is.

Képzeljétek el a következő szituációt! Szűk folyosó, a kanyar végén pedig feltűnik egy fantom, aki miután bemért minket, nagyban rohamoz felénk. Menekülni esélyünk sincs, a Gloo gun viszont épp kéznél van. A hamar kötésnek induló űrborotvahab rádermed a fekete rusnyaságra, akit egy szikra vagy egy apró lángocska segítségével hamar űrtábortűzzé alakíthatunk. Máskor egy falon kellene feljutnunk, ahol nincs kapaszkodó, de láss csodát, Gloo űrhabcsókok segítségével tudunk magunknak egy hevenyészett létrát fabrikálni. A Gloo gun irtó jópofa dolgokra lesz képes értő kezekben, a fejlesztők kreativitását pedig nagyban dicséri, hogy az FPS ezerszer elcsépelt műfajában még mindig képesek olyan fegyver megalkotására, amelynek használatával a gógyinkat is be kell majd izzítanunk. Az alapstukkerek is tiszteletüket teszik amúgy a játékban, de arra figyelnünk kell, hogy rambó-üzemmódba véletlenül se kapcsoljunk, ugyanis a tradicionális lőszer ritka ajándék lesz a játékidő során.

Az ellenfelek tudását amúgy Yu el is tanulja a modifikációk segedelmével, így külön mókás jelenetnek lehettünk tanúi, amikor a mimikaskill alkalmazásával hősünk egy kávésbögrévé változtatta saját magát (!), a méretcsökkenésnek köszönhetően pedig egy apró ablakon juthatott át addig elzárt helyiségekbe. Hogy a fizika alaptörvényei ilyenkor hová tűnnek majd, arról minket ne is kérdezzetek, de valószínűleg felesleges is teljes tudományos korrektséget várni ettől a sci-fi kalandtól. Az alapvető fizikai hatásokat viszont más formában egész értelmes dolgokra is használhatjuk. Az apró tereptárggyá alakult hősünk mimika képességét kombinálhatjuk például egy kinetikus lökéssel – a kombóval magaslati pontokra lőhetjük ki a tereptárgygyá alakult karaktert, aki így például a vadul járőröző Typhon-osztagok eszén is túl tud járni.

Tudjuk, elég sok időt töltöttünk most az eszközkészlettel, de még egy fifikás apróságot érdemes megemlítenünk. A recycle-gránát arra lehet jó, hogy a különböző berendezéseket alkotóelemeikre bontsuk szét. Ezekkel az alkotórészekkel aztán a „fabrikátor" fantázianevű masinában ügyeskedhetünk. A bemutatóban hősünk így rakott magának össze egy jetpacket, amelyet a hátára pattintva aztán a zérógravitációs térben is gond nélkül tudott közlekedni. Bizony, a játékban űrsétára is lesz majd lehetőségünk, amely picikét a Gravitáció és a Dead Space vonatkozó jeleneteit juttatta az eszünkbe, na meg az Adrift éteri

EGY HÁNYATOTT SOROZAT FEJLESZTŐI NAPLÓJA

Ha van olyan videojáték-franchise, aminek már a megszületése sem ment könnyen, akkor az a Prey. Lássuk, hogyan telt a széria elmúlt 21 éve, mert bár eddig csak egy Prey-játék látott napvilágot, a fejlesztések bizony túllépték a két évtizedes küszöböt.

1995

A 3D Realms bejelenteti, hogy jön új játékuk, a Prey, amely minden korábbi 3D-s FPS-nél fejlettebb lesz majd. A sajtó örül, főleg miután látják, hogy a király, Duke 1996-os eljövetele mennyire büntet.

1997

Az 1997-es E3-on a Prey is kint van, az újságírók és a játékosok egy emberként ámulnak. A játék majd kijön, ha kész lesz, mondja a 3D Realms. Közben a háttérben a stúdió szétszakadásáról beszélnek.

2001

Mivel a 3D Realms Prey-t fejlesztő tagjai elvándorolnak, a játék fiókba kerül. 2001-ben veszi elő újra a cég a programot, ekkor a Human Head Studiost állítják rá, alapjául pedig a Doom 3 motorját szánják.

2006

Maratoni fejlesztés után ugyan, de 2006-ban megjelenik a Prey. A játék a tízéves várakozás ellenére megőrzi az 1997-es változat legfontosabb elemeit. A siker ugyan nem zajos, de már sokan folytatást emlegetnek.

A játéktér egy gigantikus űrállomás, így nem meglepő, hogy lesznek pillanatok, amikor elhagyjuk a biztonságos belteret.

hangulatát. Az alapanyagokat és különféle alkatrészeket a bázis minden pontjáról összegyűjthetjük majd, de hogy az ezekre épülő kraft-rendszer miként fog majd szuperálni, ezt nagy valószínűséggel szintén a későbbiekben tudjuk meg...

LÁTVÁNY, HANGULAT, ŰRBAJ

A programmal történő ismerkedések során szinte fel sem tűnik elsőre, hogy a Prey milyen letisztult, plasztikus látványvilággal szolgál. A milliószor elcsépelt Unreal motorhoz szokott szemünknek kifejezetten jól esik a CryEngine tükörsima látványvilága, amely remekül prezentálja a fémes-fényes, ipari jellegű környezetet, de ugyanolyan lazasággal vetíti elénk az emberi élet mindennapjaihoz berendezett űrállomásbelsőt is, mondhatni fotorealisztikus eleganciával. A CryEngine skálázhatósága tapasztalataink alapján felemás tud lenni, és a konzolos változatokból sem igen láttunk még egy fikarcnyit sem. De mégis bizakodunk, hogy sem a PC-s optimalizálással, sem pedig a tévék alatt dohogó konzolgépekre írt verziókkal nem lesz probléma. Meg aztán, ha gonoszak akarnánk lenni, azt is mondhatnánk, hogy addigra, mire a Prey megérkezik, a PS Neo és az Xbox Skorpió is nagy valószínűséggel befut majd. A hangulathoz természetesen nemcsak a látvány technikai oldala járul hozzá, hanem a grafikai stílus is, amely főként a tereptárgyakon és a már emlegetett berendezéseken érhető tetten. A Prey belső tereinél sokszor volt olyan érzésünk, hogy egy még nem létező űrállomás-belsőépítészeti iroda lelkes munkatársainak köszönhetjük a berendezések elhelyezését, annyira gusztusosan, kulturáltan van felépítve minden, amit a környezetben meghesszeltünk.

Továbbmegyünk, az egyes fegyverek és eszközök is rettentő stílusosak, melyek egyfajta átmenetet képeznek a modern vonalvezetés, valamint a hetvenes-nyolcvanas évek sci-fi mozijaira jellemző „lo-fi" irányzat között, ahol minden régiesen tűnik futurisztikusnak. A főszereplő sisakrostélya pedig egyenesen telitalálat. A háromszögekből felépülő maszkszerű rétegen úgy tükröződik a fény, akár a Metroid-sorozatban Samus Aran sisakjának belsején. De itt nem is az azóta sokszor látott effekten van a hangsúly, sokkal inkább a rácsozás cool-faktorán, amely az egész látképnek ad egyfajta hűvös lazaságot és sci-fi pompát. A hangulathoz az is hozzátartozik, hogy nem egy szószátyár hőst várunk Morgan Yu karakterétől. A magányos atmoszféra pedig fokozza az elszigeteltség érzetét, már-már hasonló szinteken, mint a legutóbbi Alien-játék esetében, vagy akár a System Shock 2 kultikus bázisán. Még a végén az is kiderülhet, hogy a földönkívüli invázió leküzdésével, az állomás közepére érve Shodan fog ránk kacéran visszakacsintani, miközben GladOS és a Duke3D Overlordja is ott kártyáznak majd a gonosz mesterséges intelligenciával. Na, szerintetek ki győzne egy ilyen kártyapartin?

Nem sok játékban változhat kávésbögrévé a főszereplő, de a Prey-ben erre is nyílik mód. Reméljük, állólámpák is lehetünk!

MINDEN MEGVÁLTOZIK

Ha minden nem is, az FPS-ek piaca minden bizonnyal egy fényes gyöngyszemmel lesz gazdagabb a Prey megjelenése után, amely nem szokványos hangulatával egyszerre idézi a BioShockot, a korábbi Prey-t, és meglepetésként, az eredeti System Shock-epizódok atmoszféráját. A 2017-ben érkező játék remélhetően nem ragad le a fejlesztői pokolban, mint ahogyan az elődei tették – az XOne, PS4, és természetesen PC változatokra pedig addig is tessék kuporgatni az aprót. A Prey cím mögött az utóbbi évek egyik legérdekesebb, legizgalmasabb FPS játéka lapul, amelyet az eddig látottak alapján kijelenthetjük – művészet lenne elrontani.

2008

Igen ám, csakhogy a 3D Realms bezár, a licenc pedig a Bethesdához kerül. A kiadó egy ideig jegeli, majd egy teljesen eltérő irányba terelt második rész ötletét kezdi pénzelni.

2011

Bemutatkozik a cikk 3. oldalán is részletezett Prey 2. A játékosok nagyon izgatottak, az open world űropera ígérete nemcsak őket, hanem a szaksajtót is meggyőzi. A GameInformer címlapon hozza a sztorit.

2013

A bejelentést követő csönd gyanússá válik, már 2012-ben a Prey 2 törléséről suttognak az interneten. 2013-ban a Kotaku lehoz egy cikket, miszerint bár nem törölték a projektet, a Prey 2 a 2011-ben bemutatott formában tuti nem készül el.

2016

Az E3-on bemutatkozik a csak simán Prey címre keresztelt alkotás, ami nem második rész, de nem is reboot vagy remake, hanem valami teljesen más. A fejlesztést már nem a Human Head végzi.

PLANET COASTER

[ÍRTA DZSÉJT] **A Planet Coaster figyelemreméltó kezdeményezés, hiszen a RollerCoaster Tycoon World farvizén evezve egy annál is grandiózusabb játékká nőtte ki magát, és most már attól hangos a sajtó, hogy az Atarit megverték a saját játszóterén... avagy vidámparkjában. Mindezt úgy, hogy a Frontier éveken át kizárólag az Elite-tel foglalkozott.**

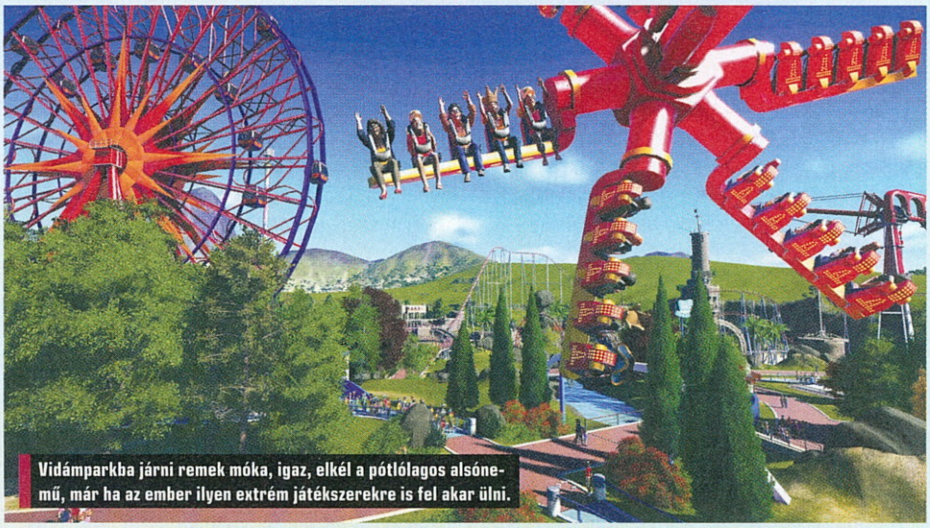
KIADÓ: FRONTIER DEVELOPMENTS **FEJLESZTŐ:** FRONTIER DEVELOPMENTS **MEGJELENÉS:** 2016. 11. 17.

A Frontier Developments nevét mostanában inkább az Elite: Dangerous című online űrszimulátorral hozzuk kapcsolatba, pedig igen sok köze volt a világhírű vidámparképítős játéksorozathoz, a RollerCoaster Tycoonhoz. A második részhez két kiegészítőt hoztak össze a csapat tagjai, míg a harmadik felvonást már teljes egészében ők készítették el. Emellett volt még pár kikacsintásuk, például a 2013-as Zoo Tycoon, de tulajdonképpen a vidámparkosdit 12 évre maguk mögött hagyták.

Így mindenkit megleptek, amikor bejelentették a Planet Coastert, ami már első blikkre is ígéretesnek tűnt, és ahogy egyre több minden derül ki róla, úgy lelkesedtek fel a játékosok, míg a RollerCoastert birtokló Atarinál egyre buzgóbban kezdtek imádkozni. A gamescomos prezentáció után pedig még én is beálltam a várakozók sorába, pedig utoljára talán pont az első RollerCoaster volt az a játék, amit ebben a zsánerben kipróbáltam. Az pedig nem ma volt.

MÉLYSÉGESEN EGYSZERŰ

Tulajdonképpen azért kerülöm ezeket a játékokat, mert nagyon sok mindennel kell egyszerre foglalkozni ahhoz, hogy minden flottul menjen. Nincs kifogásom a bonyolultság ellen, sőt. De valahogy a menedzselés nem az én pályám, és az építést is legfeljebb az RTS-ek faék egyszerűségű szintjén szeretem: megnyomod a gombot, és putty, a földből kinő egy épület. Nos, a Planet Coaster egy olyan érdekes egyveleget produkált, amiben bár a szimulációs, menedzselős, építős rész piszok mély és részletes, a kezelése rendkívül könnyen elsajátítható. Andrew Fletcher, a vezető tervező a szemem láttára húzott fel egyetlen kattintással egy komplett hegyet egy kisvasút fölé, „ásott” tavat a park közepére, végül nagyjából másfél perc alatt készített egy igen látványos hullámvasutat. Talán ötször, ha klikkelt az egérrel, és mindez tartott úgy három percig vagy addig sem.



Vidámparkba járni remek móka, igaz, elkél a pótlólagos alsónemű, már ha az ember ilyen extrém játékszerekre is fel akar ülni.

Az egész mechanika igencsak kézre áll. A hullámvasútnál például csak a vágányvezetést kell „megrajzolnunk”, és ha úgy érezzük, kész, egy kattintás, és a program magától befejezi a művet. Bár megjegyzem, ezzel még nem ér véget a munkánk, hiszen azt a vasutat le is kell tesztelni, mert az általa nyújtott élményt azért nem árt belőni, ahogy a biztonságra is érdemes odafigyelni. Eléggé visszavetheti egy park látogatottságát, ha a hullámvasútnál az jelenti az extrémitást, hogy a kocsik lerepülnek a vágányról.

Az épületek felhúzása sem bonyolultabb, mint a legózás, de ha éppen nincs kedvünk ilyesmivel szöszölni, választhatunk az előre

megépített elemekből, vagy majd a Steam Workshopban megjelenő alkotásokból. És tulajdonképpen ez a lényeg: mi dönthetjük el, mennyire legyen szöszölős a játék. Ha akarjuk, az ablakkeretek színétől a dolgozók útvonalának meghatározásáig mi dönthetünk el mindent, de ha nem szeretnénk ezzel foglalkozni, akkor – némi túlzással – egy-két kattintás, és máris kinő a földből egy működő vidámpark.

Mindehhez még társul egy jópofa dolog, amit a készítők külön kiemeltek: van visszavonás funkció. Ha valamit elrontunk, vagy nem tetszik, az egészet kényelmesen, pénzköltés nélkül visszacsinálhatjuk.

A Planet Coasterben pofon egyszerű az építkezés, ennek ellenére komplex alkotásokat is telepíthetünk a parkban.

A FŐNÖK JÖTT, A MENEDZS MENT

A játék menedzselős részére szintén igaz, hogy egyszerű, de részletes. A látogatók és a dolgozók jólétére is oda kell figyelnünk, és a Frontier szakijainak elmondása szerint biza mindegyikük egyéniség, egyéni ízléssel, igénnyel. Mást fognak szeretni a tinik, mást az öregek. Ezt például azzal érzékeltették, hogy a demonstrálásra felhúzott mini parkban nem volt egy szem pad sem, így a sok vénség szenvedett az ácsorgástól, mászkálástól. Aztán hopp, letettek pár padot, és mint galambok a morzsára, úgy röppent rá az összes aggastyán az ülőalkalmatosságra, az elégedettségjelzőjük pedig rakétaként tört a magasba.

A dolgozókra ugyanígy kell figyelni, hiszen azok sem jótékonysági intézményként vannak a parkunkban. A beosztásuktól kezdve az előmenetelükön át a fizetésükig mindent mi felügyelünk, visszajelzéseikre reagálnunk kell.

Mindez talán elsőre bonyolultnak tűnik, de nem az, mert minden lényeges információ egy jól áttekinthető ablakban van, amit egyetlen kattintással elővarázsolhatunk, aztán egy újabb klikkel megoldhatjuk szegény munkás baját. Amire persze szükségünk is lesz, hiszen a boldog dolgozó jól működő parkot jelent, és a jól működő park a pénzüket boldogan költő látogatókat vonz. Ez a mondat amúgy remekül lefesti, mi a legnagyobb erénye a Planet Coasternek: minden szorosan és logikusan függ össze.

DEFEKTES HULLÁMVASÚT

Az alcímmel valami rosszat sugallok, de nem vészmadárkodni akarok, csak megjegyezni, hogy a tökéletes játék képébe azért belerondított két apróság. Az egyik az MI. Noha a látogatók szépen kerülgették az eléjük pakolt akadályokat, a dolgozók sokszor elkalandoztak olyan irányokba, ahol semmi keresnivalójuk nem volt. Például egy beöltözött hostess leányzó egy kihalt ösvényen integetett és mosolygott a fákra, és a készítők helyezték vissza a helyére.

A másik apróság a grafikánál volt tetten érhető, ami még itt-ott kopottas (a víz például nagyon gyatrán fest), persze, egy alfa változattól még senki se várjon csodát. A játék producere, Richard Newbold meg is nyugtatott, hogy mind az MI-n, mind a grafikán dolgoznak még.

NYITÁSRA VÁRVA

A prezentációról kijövet az egyik gondolatom az volt, hogy a Planet Coaster megjelenésekor valószínűleg megismétlődik az, ami a Cities: Skylines esetében. Az addigi király, jelen esetben a RollerCoaster Tycoon letaszításra kerülhet a trónjáról, és új uralkodó ül a helyére. A Planet Coaster képében ugyanis egy egyszerűen kezelhető, mégis többrétegű programot köszönthetünk majd november 17-én, amire érdemes lesz befizetni.

INTERJÚ A HULLÁMVASÚT-MÉRNÖKÖKKEL

Az interjú Richard Newbold (RN) producerrel és Andrew Fletcher (AF) vezető tervezővel készült, akik nagyon lelkesen meséltek a Planet Coasterről. Ez mondjuk nem csoda, a közönség egyöntetű elégedettséggel fogadta a játék bemutatóját.

12 év után miért készítetek újra vidámpark-szimulátort?
RN: Visszatérőben van a zsáner. A mi szemszögünkből örömteli és izgalmas ez. Szeretjük ezeket a játékokat, mindnyájan vidámparkokban nőttünk fel, és ha a játékosok többet akarnak, az nekünk csak örömünkre szolgál. Szóval, ez a legjobb időszak.

Mennyire mély a szimuláció?
AF: Az egész parkot elemenként építhetitek fel, és a menedzselés szintjén figyelni kell a látogatók és a dolgozók visszajelzéseire. Ezek szorosan összefüggenek. Ha a park munkásai rosszul dolgoznak, elronthatják a látogatók kedvét, akik így nem költenek pénzt.

De így nem csak a menedzserkedés megszállottjai fogják élvezni a programot?
AF: Szerintem nem. A játék kezelése nagyon könnyű. Rengeteg előre felépített tartalom lesz, így azok is kedvükre válogathatnak, akik nem akarnak elemenként építkezni. Igyekeztünk a szimulátorrajongóknak és az alkalmi játékosoknak is megfelelni.

DLC-k lesznek?
RN: Erről még korai beszélni, most az alapjátékra koncentrálunk. Annak bővítését a játékosokra bízzuk. A tartalmak létrehozására több száz elem áll majd rendelkezésükre. De a jövőben talán lesz nagyobb kiegészítő is.

GAMBITIOUS

[ÍRTA BÖJTI]

A kölni kiállítás természetesen nem csak a nagyokról szólt, így az olyan közismert vállalatok, mint a Ubisoft, a Microsoft és az Electronic Arts mellett az indie-k is meglehetősen nagy számban képviseltették magukat. Ezek közül gyűjtöttünk össze egy jókora csokorra valót.

GAMBITIOUS digital entertainment

KIADÓ: GAMBITIOUS **FEJLESZTŐ:** VILE MONARCH / THIRTY THREE / ARACHNID GAMES / PIXEL SPILL **MEGJELENÉS:** 2016-2017

„Elnézést, hölgyem, de az ön arca olyan, mintha valaki belesütött volna egy papagájt!" - és valóban, a játék lényege a másik fél inzultálása angolosan.

A holland székhelyű Gambitious Digital Entertainment még 2011-ben alakult meg, hogy indie kiadóként a kisebb csapatok munkáit könnyítse, így az elmúlt öt évben olyan címeket karolt fel, mint a Train Fever, a Breach & Clear: Deadline, a Hard West vagy a Xeodrifter. Talán nem véletlen, hogy a feltörekvő cég ebben az évben már egészen nagy standdal képviseltette magát az üzleti részlegen, ahol egyszerre több játékot is igyekezett megszerettetni a vállalkozó kedvű sajtósokkal és üzletkötőkkel. A cég munkatársainak kedélyes fogadtatását a napi 10-20 kilométer lejárása után örömmel vettem, összesen másfél órát töltöttem el társaságukban, ami alatt négy készülőben lévő produkciót próbálhattam ki.

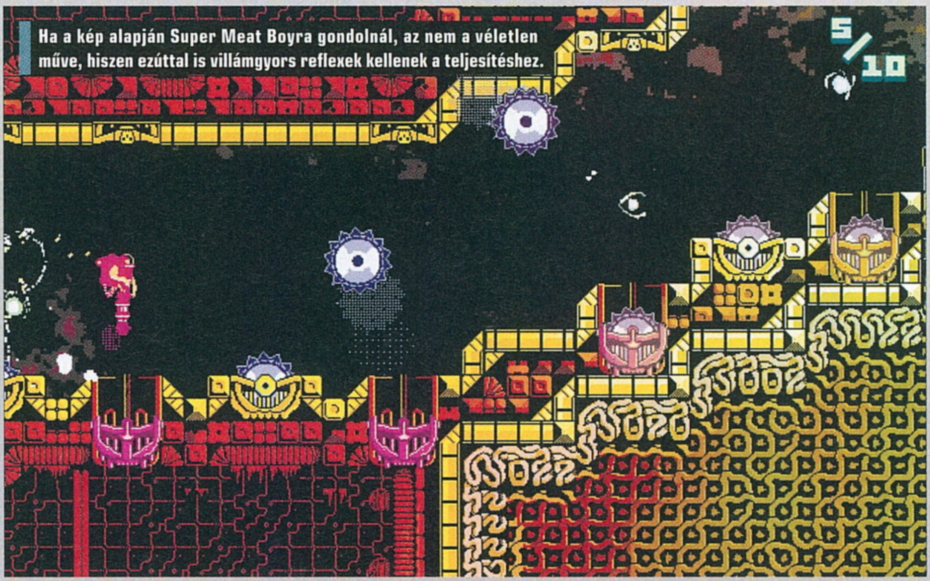
A KICSIK

A tavalyi, ingyenes Oh...Sir! bővített újrája volt a kiindulópontom, ahol a kimondottan lelkes fejlesztő alaposan bemutatta nekem a szeptember, október környékén megjelenő verziót, ami immáron az Oh...Sir! The Insult Simulator címre hallgat majd. Maga a játékmenet nem sokat változott az előzmény óta, tehát egy egyetlen képernyős, minimalista stílusú, rajzolt programot képzeljetek el, aminél a feladat... nos, inzultálni a képernyő másik oldalán lévő alakot. Ez utóbbi lehet gépi ellenfél, a kanapén mellettünk ülő barát, netán egy idegen a világhálóról (igen, most már lesz gép elleni és online játékmód is a lokális mellett). A lényeg mindig ugyanaz, avagy a választható öt karakter valamelyikével kell helytállni a négy eltérő szituációban. Ezek közül most még csak a papagájos, Monty Python-ihlette alapeset ismert, ami az eredeti verzióban is szerepelt. A Vile Monarch készítette program vicces, sajátos humorú, ám természetesen nem kell sokat várni egy olyan alkotástól, aminél a másik fél barátjának anyját a játékos lehörcsögözi.

A kanadai Thirty Three játéka, a RunGunJumpGun sem a túlbonyolított mechanikával próbálja elkápráztatni a nagyérdeműt, sőt abszolút méltó az elnevezéséhez. A kétdimenziós, pixeles akció-ügyességi platformer egyetlen fontos dolgot követel meg: jó reflexet. A feladat a három bolygó 40-40 pályájának túlélése a gépágyús karakterrel, akivel csak ugrani, lőni, csúszni kell, illetve időnként megfelelni a megbolondult gravitáció által nyújtott elvárásoknak. Természetesen csapdák, útlezárások és ellenfelek próbálják megakadályozni a sikerélményt, de saját tapasztalataim alapján egy jópofa, egyszerű játék az eredmény, amitől nem muszájszerűen hullik ki az ember haja. Vannak gyűjteni való apróságok, van kihívás, meg persze villámgyors újrakezdés, hogy ne lassuljon be a menet. Mindez elvileg augusztus végétől érhető el a Steamen.

AZ IZGALMAS

Amire viszont először kaptam fel a fejem úgy igazán, az a háromfős Arachnid Games által



Ha a kép alapján Super Meat Boyra gondolnál, az nem a véletlen műve, hiszen ezúttal is villámgyors reflexek kellenek a teljesítéshez.

Bár a Diluvion kellemes, 3D-s víz alatti kalandot kínál, a jármű legénységének menedzselése egy ilyen stílusos, rajzolt képernyőn zajlik.

2014 óta készített, 3D-s, a teljes teret kihasználó Diluvion volt. A Unity motorral összehozott produkció egy új civilizációt mutatott meg, amely immáron a víz alá menekülve tengeti az életét, miközben a legendák a múltról, továbbá a víz mélyén heverő kincsekről szólnak. Ebben a fura, többnyire a Verne regényei inspirálta világban kapja meg a játékos a feladatot, hogy egy tengeralattjáró kapitányaként felfedezze a nagy mélységet. A jármű alap felszereltséggel és legénységgel is bír (utóbbiakat egy oldalnézetes, rajzolt stílusú képernyőn lehet menedzselni), a víz pedig három zónára oszlik fel. A szonárral minden látható a környéken, így a kívánt irány is belőhető. Ami lenyűgöző: a vízi világ szemcsés mélységei

Bár az Oh...Sir! és a RunGunJumpGun erősen rétegjáték, a Diluvion és az Outreach nagyobb siker is lehet a megjelenéskor.

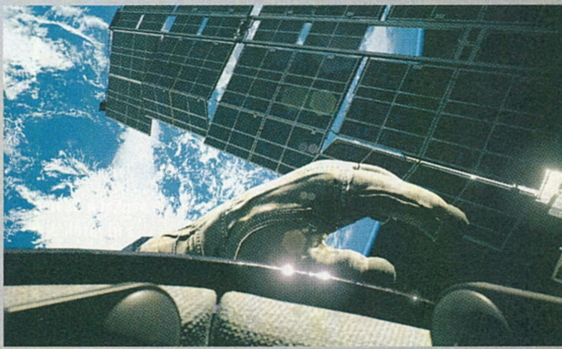
eszméletlenül hangulatosak, élvezetes bejárni azokat. Itt egy elfeledett, jég borította város, amott egy elsüllyedt roncs, és természetesen vannak lakott területek is, ahol kereskedni és új tagokat toborozni is lehet. A jelenleg csak PC-re ígért Diluvion még ebben az évben érkezik, torpedós harcai (sőt meg is kell „csáklyázni" az ellenséges gépeket) izgalmasak, továbbá a vállalkozó kedvűek óriási szörnyetegekkel is megküzdhetnek benne.

A NAGY

Megmondom őszintén, hogy bár kifejezetten szeretem és támogatom az indie-ket, amikor az utolsó prezentáción bevillant a Pixel Spill logója, egy kicsit elkedvetlenedtem, mert aznapra már kezdtem megcsömörleni a pixeles, kétdimenziós játékoktól. Hja, kérem, akkor már túl voltam a lengyel stand húsz résztvevőjén, amiknek a fele ilyen volt. Aztán szerencsére nem is csalódhattam volna nagyobbat, már persze kellemesen, hiszen az angol székhelyű kis stúdió alkotta Outreach minden volt, csak nem egyszerű, minimalista, klisés vagy éppen túlzottan forradalminak szánt kockavadászat.

A pre-alpha állapotú, Unreal 4-es motorral hegesztett űrséta-szimulátor történetét (ez persze csúnya elnevezés, de tulajdonképpen valami ilyesmiről van szó) Vaszilij Alekszandrovics Arhipov személye ihlette. A megnevezett úriemberről annyit érdemes tudni, hogy 1962-ben tulajdonképpen megtagadta a parancs végrehajtását, és megakadályozta egy nukleáris torpedó kilövését, így egyben az atomháború kirobbanását is. A fejlesztőkre pedig a valós történet nagyon nagy hatással lett, aminek köszönhetően a főszereplő egy titkos, javítás alatt lévő szovjet katonai űrbázisra száll le, ahol a személyzet eltűnt, miközben a rejtélyeken és a klausztrofóbián túl a '80-as évek összeesküvéselméletei is megelevenednek a kaland során.

Persze az Unreal megemlítésének hála már sejthető, de mindenképpen kitérnék rá, hogy kis csapathoz képest kimondottan korrekt látványvilágot sikerült megalkotni az Outreachhez. A távoli Föld panorámája, az űr sötétje a csillagokkal egyaránt meggyőzött a külcsín terén, amihez a nem tökéletes, de bőven elfogadható szinkronhangok is sokat hozzátettek, hogy még inkább erősítsék a hangulatot. A fény- és árnyékhatások jól működtek, egyetlen elrontott mozdulat elég volt ahhoz, hogy a karakter elsodródjon a bázistól, ami ugye egyből halált jelent ebben a közegben. Sajnos az orosz nyelv csak akcentus formájában volt jelen, de a fejlesztők azt mondták, hogy mindenképpen szeretnék, ha autentikus dialógusok társulnának a cselekmény mellé, így szinte biztosra vehető az angol felirat, orosz szinkron párosa is. A Pixel Spill produkciója, noha csak pár órás lesz, izgalmas, drámai kalandnak tűnik a bemutató után, ami misztikumot egyáltalán nem tartalmaz, realitást viszont igen – valamikor majd 2017-ben, csak és kizárólag Steamen.



Azt hihetnénk, unalmas az élet egy űrállomáson, de az Outreach jóvoltából egy percig sem fogunk unatkozni, sőt életünk is veszélyben lesz.

SEVEN:
THE DAYS LONG GONE

[ÍRTA BÖJTI]

Apró kis standdal várta az érdeklődőket az IMGN.PRO, avagy a Kholat és a Spintires kiadója, ám előbbi, avagy a hegyvidéki túlélő horror PS4-es verzióján túl is tudott izgalmas újdonságokkal szolgálni. Rögtön kettővel is – ezek közül kap nálunk kiemelt figyelmet a Seven.

KIADÓ: IMGN.PRO **FEJLESZTŐ:** FOOL'S THEORY **MEGJELENÉS:** 2017

A meglehetősen hosszú alcímű produkció részben az IMGN.PRO, részben pedig a Fool's Theory munkája: egy Unreal 4 által hajtott, madártávlatú akció-RPG. Története egy igazán érdekes, különleges világba vezet el minket, ahol a posztapokaliptikus felütés bár sok szempontból ismerős lehet, ezúttal néhány aprósággal megcsavarták a kliséket. Például mágia nincs, ami pedig ahhoz hasonló, az a nanobotok munkálkodásának köszönhető. Mert hát egy szerepjátékba kellenek a különleges képességek, ám ezúttal a manát és a mindenféle hókuszpókuszt nélkülözve kapjuk meg a „varázslatokat". Viszont, ha már természetfölötti, azért a fantasztikum nem csak a disztópiára lett lekorlátozva, elvégre átlagos hősünk nem annyira hétköznapi társaságra szert téve ébred egy szigorúan őrzött börtönben: hálótársa egy démon, Artanak.

Hogy ez a fura páros miként találkozik össze, hogyan alakul kapcsolatuk, az még egyelőre

VISSZA A FÉLELEMBE

Az IMGN.PRO azonban nem csak a Sevennel lepett meg a bemutatók során, hiszen kipróbálható volt a Husk is, ami egy belső nézetes horror, némi drámával, illetve a háttérben az Unreal 4-gyel, aminek köszönhetően a külcsín is impozáns. Bár egyelőre ezt a programot is csak egy alfa-béta közötti állapotban sikerült megnézni, már most is jól mutatott, tartalmazott ijesztgetéseket az éjszakai szabadban, ahol elhagyatott rendőrautók fénye világította meg az utat, na meg a hős elmaradhatatlan zseblámpája. A történetről annyit tudni, hogy lesznek benne drámai fordulatok, a négyfős UndeadScout nem kifejezetten a megugrasztós rémisztgetéssel óhajt babérokra törni.

talány, a sztori helyett inkább a játékmenetben mélyedtem el a fejlesztők társaságában.

Az izometrikus formában tálalt program börtönének részleteit sikerült meglesni. Az intézmény eltérő területekre van felosztva, az azokat elválasztó őrposztokat pedig csak az úgynevezett Visa, avagy vízum megszerzése után tudjuk átlépni. Persze lopakodással és gyilkolással is sokat elérhetünk, de az őrök keze gyorsan eljár, emberünk pedig a szokatlan társasága ellenére sem egy kimondott terminátor. Közben beszélgethetünk az NPC-kkel, mellékes küldetéseket hajthatunk végre (ezeket szórakoztatónak és változatosnak ígérik, méghozzá a Witcher 3 módjára), lootolhatunk és kraftolhatunk, valamint csereberélhetünk és vásárolhatunk is másokkal. A fegyverek természetesen másképpen működnek, eltérőek típusuk szerint (lőfegyverek, szúró és vágó, ütő szerszámok), ahogyan a ruházatunk is abszolút testre szabható.

Érdekes és izgalmasnak tűnő világot produkál a Seven, amire ráadásul fejlesztői hosszú távon gondolnak - ez új játékokat is jelenthet.

AMERRE SZEMÜNK ELLÁT

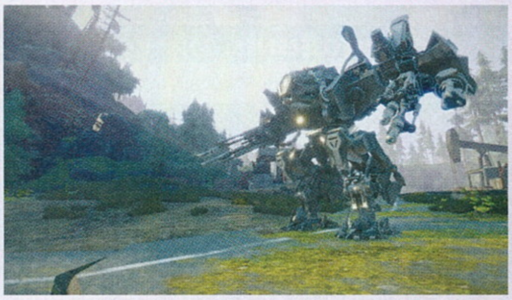
Ami kifejezetten jó: bármerre elmehetünk, a stílustól függetlenül nincsenek láthatatlan falak és megmászhatatlan, egy lábfejnyi bukkanók. Ha tetszik egy domb, érdekel egy erdő, csak oda kell menni, és már fel is fedezhető a környék. Nem árt segíteni a bajba jutottakon sem, mert bár őket lehet, nem is jelzi a térkép (ami egyébként kellő részletességgel jelöli ki a fontosabb feladatokat), megmentésük a későbbiekben hasznos extrákat szülhet. A helyszín pedig hála az égnek nem merül ki a börtön falain belül, lesznek nyitottabb, külső területek, amiknél akár nagyobb lényekre, szörnyekre is rá lehet lelni.

A látvány jelenleg nem minden szempontból tökéletes, a 60 fps-t egyelőre nem sikerült belőni, ám mivel pre-alpha állapotában van a program, ezen még nem érdemes fennakadni. A kicsit borderlandses színvilágú Seven: The Days Long Gone már most is érdekesnek tűnik, ráadásul a fejlesztők úgy tekintenek a játékra, mint egy kiindulópontra, aminek világára a továbbiakban is lehet építeni.

ELEX

[ÍRTA CHOCHO] **Akció-RPG, ami ötvözi a fantasy játékelemeket a sci-fivel? Nem mondhatnánk, hogy túl eredeti elképzelés, a fejlesztők kiléte miatt azonban figyelmet érdemel az ELEX, ami mögött nem más áll, mint a Gothic- és a Risen-játékokért felelős Piranha Bytes. Az biztos, hogy a hatalmas bejárható világ, a sok-sok tucat játékóra, na meg az embertelen kihívás garantált.**

KIADÓ: THQ NORDIC **FEJLESZTŐ:** PIRANHA BYTES **MEGJELENÉS:** 2017



Az ELEX-et tavaly nyáron jelentette be a Piranha Bytes, mint az akkor még simán csak Nordicnak hívott kiadóval való összebútorozás első gyümölcsét. A játékot szokatlan módon „kézzel készült akció-RPG"-ként aposztrofálták a stúdió munkatársai, ezzel utalva korunk procedurális trendjére. Bizony, a srácok nagyon büszkék arra, hogy a hatalmas, öt merőben eltérő régióra bontott, szabadon bejárható játékteret mindenféle komputertrükktől mentesen építették fel.

TECHNOMÁGUS

És hogy milyen világ is ez? Nos, leginkább a Shadowrun-univerzumra emlékeztet: egy Megalan nevű bolygón járunk, ahol az emberiség egykor igen fejlett, technokrata civilizációt épített fel. Igen ám, de egy nap aszteroidatalálat érte a planétát, a több milliárd áldozat pedig még mindig csak a kezdet volt: a kőzetdarabbal egy ELEX nevű anyag is a bolygóra került. Ez lényegében mana: lehetővé tette a mágia használatát a világban, mi több, egyes megmaradt gépeket, robotokat, sőt embereket is az igája alá hajtott. Utóbbiak többségében veszedelmes mutánsok lettek, ámbár akadnak kivételek. Az Albotnak nevezett emberi lények születésüktől fogva képesek az ELEX manipulálására, igaz, ezért cserébe nincsenek érzéseik, helyette szuperagyuk van, amolyan két lábon járó számítógépek. A játékos is egy ilyen figurát alakít, akit azonban egy nap megvonnak az ELEX-től, így szép lassan visszanyeri emberiességét. Innentől egy célja lesz csupán: rájönni, hogy ki ő valójában, honnan jött és merre tart.

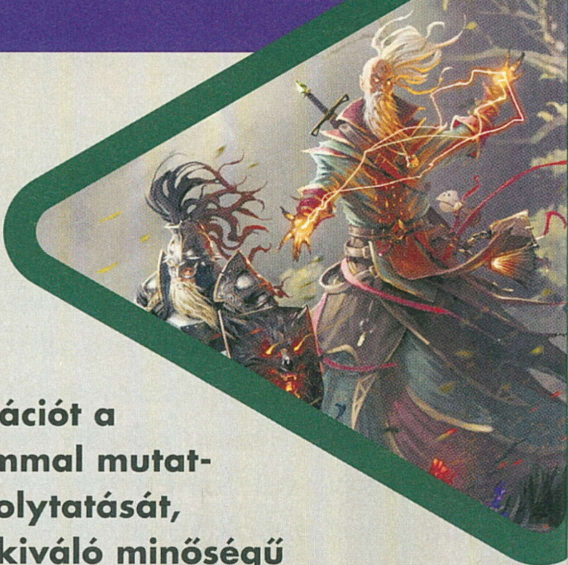
A személyes tónusú sztori persze csak alibi arra, hogy a játékosok szabadon kószálhassanak a játék világában, küldetéseket vegyenek fel, fejlődjenek és harcoljanak. Az ELEX-ben a felfedezés kiemelt fontossággal bír: minden, azaz MINDEN helyszín, amit látsz a képernyőn, meglátogatható, bejárható, legyen az egy hegycsúcs vagy egy mély szakadék. A játékos a tetteivel kapcsolatban is teljesen szabad kezet kap, ő dönt arról, mely frakciókhoz csatlakozik a karaktere, kikkel ismerkedik össze, hol lesznek barátai és ellenségei. Az érzelmek pedig végigkísérik a játékot: amennyiben sok ELEX-szel érintkezik a hős, rideg lesz és számító, cserébe egy rakás exkluzív képességre tesz szert. Ha viszont úgy döntünk, hogy megvonjuk tőle az ELEX-et, akkor egyre komolyabban érintik majd a játék morális döntéshelyzetei, ezekből pedig sokat ígérnek a fejlesztők.

Egy játék, ahol rajtunk áll, hogy kérünk-e az érzelmekből vagy sem. Izgalmas elképzelés, csak a kivitelezéssel se legyen gond.

AKCIÓ, REAKCIÓ

A hatalmas „akció-szerepjáték homokozó" jól hangzó koncepció, bár tény, hogy nem lenne annyira izgalmas, ha nem volna tele mindenféle sci-fi elemmel, játékszerrel. Az ELEX a mágiáért, az emberi oldal a technológiáért felelős, ez a két dolog pedig több fronton is összefonódik. Így eshet meg, hogy egy tankból kipattanva lángszóróhoz nyúlunk, hogy kicsináljunk néhány tűzlabdával és forgószéllel támadó rosszarcú mutánst. A sztorinak egyébként a hatalmas szabadság ellenére lesz egy íve, ez viszont rengeteg eltérő módon alakulhat, és persze érhet véget attól függően, hogy milyen stílusban játszunk. Ehhez vegyük még hozzá a kidolgozott, valósidejű harcot, a viszonylag szép grafikát, valamint az 50-80 órás játékidőt, és már érthető, miért lelkesednek olyan sokan az ELEX-ért. Mert bizony lelkesednek – a Piranha pedigréje alapján bizakodunk, hogy nem hiába.

Repkedek, repkedek, egy kis dombra felröppenek... hé, az ott egy kutatóbázis a távolban? Hátha pokémon is van a környéken.



DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

[ÍRTA **DZSÉJT**]

A gamescomon számomra az egyik legjobb prezentációt a Larian csapata adta, akik a végén már a bevonásommal mutatták be nagyszerű RPG-jük, a Divinity: Original Sin folytatását, ami nagyjából csak abban fog eltérni egyébként is kiváló minőségű elődjétől, hogy még annál is sokkal jobb lesz.

KIADÓ: LARIAN STUDIOS **FEJLESZTŐ:** LARIAN STUDIOS **MEGJELENÉS:** 2016

2014 egyik legnagyobb meglepetése volt a Larian Studios klasszikus RPG-je, a Divinity: Original Sin, amely játékmenetével, hangulatával és nehézségével azonnal belopta magát a játékosok és az ítészek szívébe. Ezek után nem is volt váratlan, hogy mindenki kitörő lelkesedéssel fogadta a folytatás bejelentését – olyannyira, hogy a Kickstarteren 2 millió dollárt gyűjtöttek össze a fejlesztők –, aminek korai hozzáférésű verziójában egy héttel a PC Guru megjelenése után, szeptember 15-én már ti is elmélyedhettek. Addig is, hadd hozzak hozzá kedvet, hátha kimaradt az első rész – nyomás pótolni!

Szedett-vedett csapatunk ezúttal is összehozható mindenféle kasztból, sőt most már viccessé vagy barátságtalanná is alakíthatjuk embereinket.

VÁLTOZÓ ALAPOK

A Larian nagyon helyesen úgy döntött, hogy letér a bejárt ösvényről, és sok mindent megváltoztat az eredeti játékhoz képest, illetve kibővíti annak tárházát. Mindenekelőtt viszont érdemes leszögezni, hogy ebben a kihívás nincs benne, a játék elődjéhez hasonlóan egy összetett, a klasszikus RPG-ket megidéző, nehéz szerepjáték lesz.

Az egyik legnagyobb változtatás az előző részhez képest, hogy ezúttal más fajok is bekerültek a karaktergenerálásba, így lehetünk az ember mellett lizardok, törpök, elfek és élőholtak. Természetesen a hős neme is választható, és úgynevezett tageket is kapcsolhatunk mellé. Ezek a címkék tulajdonképpen a karakter tulajdonságát határozzák meg: vicces, törvényen kívüli, morózus stb. Mindez persze nem csak jópofaságból van a játékban, hanem komoly hatást gyakorol a játékmenetre, ugyanis minden tulajdonságunk előnyt vagy hátrányt biztosíthat a kialakuló párbeszédek során. Lehet, hogy valaki előzékeny lesz velünk, mert nőt alakítunk, más szóba sem áll velünk, mert törpök vagyunk. Párbeszédes lehetőségeket nyerhetünk és veszthetünk, ezzel is más-más irányba terelve a sztorit.

Emellett meghatározhatjuk még hősünk eredettörténetét, itt viszont van egy csavar. Ezek lesznek ugyanis az előre generált karakterek, akiknek a nemük, nevük és fajuk is meghatározott, tehát őket választva ezekről nem dönthetünk. Ellenben csak ezekkel az eredetsztorikkal felruházott karakterekkel érhetjük el a személyes küldetéseket, míg az általunk teremtett figurával csak a főküldetések nyithatóak meg (a mellékküldetéseket mindkét karaktertípussal kipörgethetjük).

SZABADSÁGRA VÁGYVA

Ami igazán lenyűgözött az Original Sin 2-vel kapcsolatban, az a tényleges szabadság. De komolyan, ez nem csak egy hangzatos reklámszöveg, itt tényleg nagyon sok mindent meg lehet tenni. Egyrészt, a környezet rombolható, másrészt, bármi megmozdítható és felvehető, amit emberileg képesek lehetünk megmozdítani és felvenni.

VÉGTELEN TÖRTÉNET

A Larian 2002-ben indította útjára az azóta is nagy népszerűségnek örvendő Divinity-sorozatot, a Diablo-klónnak számító Divine Divinityvel. A széria innen indult hódító útjára, és annak ellenére sem tudott veszteni, hogy például a Divinity 2 kissé félkész volt – a játékot tulajdonképpen a kiegészítőjével, a Flames of Vengeance-szel lehet teljesnek tekinteni. De a sorozat megért a fősodoron túl egy stratégiai vadhajtást is a Dragon Commander képében, illetve van egy másik, komolyabb RPG-nek számító spin-offja is, a Beyond Divinity, ami viszont már az első rész után játszódik. És persze, ha cikkünk tárgya elkészül, akkor már két előzménytörténettel is bír majd az Original Sin-duónak hála.

Teszem azt, egy hegyet nem fogunk tudni arrébb tolni, de egy hordót simán elrakhatunk az útból.

Másrészt, bárkivel szóba elegyedhetünk, és a készítők szerint mindenkinek saját mondandója lesz. Ugyanakkor szó szerint mindenkit megölhetünk, aki az utunkba kerül. Még azt is, aki küldetést ad, ilyenkor ugyanis csak annyit

A Kickstarter-kampány után végre elérkezett az időnk, hiszen szeptember közepétől már a korai hozzáférésű verzió vár ránk.

kapunk egy üzenetben, hogy ezt a missziót buktuk, de nem kell visszatöltenünk az állást, nincs game over. Úgyhogy akár úgy is végigvihetjük a játékot, hogy tényleg mindenkit megölünk, akivel összefutunk.

A párbeszédek rendszere is nagyszerűen működik, a fent ecsetelt tagek remek változatosságot nyújtanak. Nekem például sikerült szóban elsimítani egy olyan konfliktust, amit addig senki nem tudott harc nélkül megoldani, és mindez azért, mert az én karakteremnél ott volt a „funny" tag, és ez megnyitott egy olyan lehetőséget, ami elvette a konfliktus élét. Úgyszólván megnevetettem az ellenfelem, ezért ő nem akart felkoncolni.

Mint látható, a küldetések rengeteg módon megoldhatóak lesznek. Bár természetesen nem kapunk végtelen számú lehetőséget, de a hallottak alapján a főküldetések legalább 5-6 útvonalat kínálnak. A demópályán, amiben egy börtönszigetet járhatunk be (már amennyire, 45 perc alatt a felét tudták csak megmutatni), a szökés reményében szövetkezhetünk a helyi kiskirállyal, az ellenállókkal, más szökési terveket dédelgető foglyokkal, de akár egymagunk is megkísérelhetjük kiverekedni magunkat a szigetről.

A másik érdekesség még a világgal kapcsolatban, hogy minden NPC éli a maga életét. Ezt úgy kell elképzelni, hogy ha összefutunk valakivel, aki küldetést akar nekünk adni, de mi nemet mondunk rá, akkor az elindul maga arra a misszióra, és lehet, hogy legközelebb már akkor futunk bele, amikor elvégezte azt. Vagy éppen megölték a küldetés alatt. Szóval nem lesz olyan, hogy nemet mondunk egy feladatra, aztán megmentjük a fél világot, majd visszatérünk és nekiveselkedünk. Nem-nem, addigra az a küldetés így vagy úgy, de megoldódik.

TÁRSAK A KALANDBAN

Az Original Sin 2 többjátékos módot is tartalmaz, ami egy külön mókának ígérkezik, és két jól elkülöníthető részre lehet osztani. Először is, van a 4 fős kooperatív mód. Ez természetesen a történethez kapcsolódik, mondhatni, a főjáték része. Hogy ez mit takar, azt mindjárt megértitek.

Becsatlakozva a játékba, társainkkal kalandozhatunk, együtt harcolhatunk, együtt hozhatunk meg döntéseket – vagy nem, mert akár azt is megtehetjük, hogy eljátszva a semleges fél szerepét, kimaradunk a konfliktusokból, így míg barátaink az adott csoport ellenségévé válnak, addig minket békén hagynak. Sőt akár el is árulhatjuk játékostársainkat, vagy anélkül hagyhatjuk magukra őket, hogy kilépnénk a játékból. Teszem azt, elindulunk saját személyes küldetésünkre, vagy csak kalandozunk a nagyvilágban, míg ők másfele járnak. A másik többjátékos opció egy aréna jellegű PVP-mód, ami külön érhető el a menüből, nem kapcsolódik szervesen a főjátékhoz. Ez tényleg csak a harcról szól, választott karaktereinkkel belépve üthetjük-vághatjuk egymást fegyverrel vagy varázslatokkal.

MÉG, ENNYI NEM ELÉG

Még annyi mindent lehetne mesélni az Original Sin 2-ről, de sajnos az újság sem végtelen terjedelmű. Így soraim zárásául inkább csak annyit írok, hogy ez a játék a megjelenése után könnyen az év RPG-jévé válhat. Rengeteg ötlet, lehetőség és törődés van benne, ami miatt már az elsőt is szerettük, és a látottak alapján a folytatás sokszorosan felül fogja múlni azt.

Lehet, hogy nem a Divinity-sorozat a grafikai csúcspont manapság, de műfajában azért kifejezetten jól mutat és hangulatos.

SHADOW WARRIOR 2

[ÍRTA BÖJTI]

Lo Wang nem szórakozik, fél kézzel kaszabol le kisebb hadseregeket, két mordállyal küldi vissza a Pokolba az onnan előmerészkedő démonokat, üres óráiban pedig túlvilági lényekkel bájcseveg. Persze a második részben még látványosabb, még szórakoztatóbb formában.

KIADÓ: DEVOLVER DIGITAL **FEJLESZTŐ:** FLYING WILD HOG **MEGJELENÉS:** 2016

2013-ban egészen kellemes meglepetésnek bizonyult az 1997-ben debütált, klasszikus FPS felújítása, amit a Hard Reset alkotói hoztak tető alá. Noha a külcsín szempontjából nem sikerült nagyot robbantani, a játékmenet a némi monotonitás mellett is lekötötte a felhasználókat – a Shadow Warrior egyébként nem is akart többnek mutatkozni annál, mint ami: egy abszolút régi iskolás lövölde lett. A rajongók szerették (pláne egy-egy leárazás után), szóval nem meglepő, hogy már a kanyarban fröcsög a második epizódból kiömlő néhány hektoliternyi vér, hiszen még év végéig (előreláthatóan ősszel) megkapjuk a folytatást. Kölni utazásunk során sikerült is kipróbálni a produkciót, ami minden téren túlmutat elődjénél.

Indításnak elég talán annyi is, hogy az előzmény kizárólagosan egyjátékos élménye kevésnek bizonyult egy ilyen darálós címnél, ám a fejlesztők tanultak a hibából, így a második rész már egyből négy főre becélzott kooperációt kínál. Lo Wang, avagy a megszokott, nagyszájú és laza „főhős" mellé tehát új karakterek is társulnak, így egyáltalán nem lesz unalmas az aprítás, továbbá a mellékszereplők közé is bekerültek új arcok. Na, de a legfontosabb mégis az, hogy miféle módon intézhetjük el pokoli ellenfeleinket, ennek száma pedig jelentősen megemelkedett.

MINDEGY, CSAK ÖLNI LEHESSEN VELE

A Shadow Warrior 2 ugyanis brutális mennyiségű fegyvert kínál. A 15-20 perces próbaverzió nem csak a nyitott, szabadon bejárható területek miatt volt emlékezetes (a feladatok persze adnak némi támpontot az iránnyal kapcsolatban), hanem a folyamatosan kapott új gyilkoló eszközök miatt is. Rengeteg fajtájú vágó és szúró eszközt, ugyanúgy sok mordályt kaparintottam a kezeim közé, így az akció egy pillanatra sem fulladt unalomba. Shotgun, energianyalábok, rakétavetők, dupla pisztolyok… a végleges változatban szám szerint hetven fajta, eltérő viselkedésű flintához juthatunk, ami kimondottan meggyőző. És akkor ott vannak még a különleges képességek is (például gyógyítás, erőlökés), amik közül a kedvencem a földből előtörő tüskék hada lett. Ezeknek hála a normál ellenfeleket egyből karóba is húztam, ami brutális mészárlásokat eredményezett.

Rengeteg kimondottan hatásos és halálos fegyver, brutális szörnyek, tengernyi vér. A Shadow Warrior 2 mindenben felülmúlja elődjét.

A Flying Wild Hog tehát a folytatás sikerét nem bízta a véletlenre, a csapat mindent bevetett a kritikai sikerhez. Bár a látott feladatok eléggé tipikusak voltak (szerezd meg ezt, öld meg azt), a demó kifejezetten szórakoztatónak bizonyult, a párbeszédek viccesek voltak, az akció gyors és látványos, a nyitott világ felfedezésre ösztönzi az embert. Emellett pedig az egész program jobban mutat, mint az első epizód, ami persze teljességgel el is várható egy 2016-os megjelenéstől. Aki tehát szerette a 2013-as rebootot, az jó eséllyel most is nagyszerűen fog szórakozni, a vérben tocsogás ugyanis egyértelműen jó irányba halad. Pár hónap, és meglátjuk, hogy több órán át is megfelelően működik-e ez a megfűszerezett, új hozzávalókkal megbolondított, klasszikus recept.

VÉRENGZÉS KÉT DIMENZIÓBAN

Nagyjából a jelen számunk megjelenése környékén, egészen pontosan szeptember 5-én vált elérhetővé a szintén a Devolver Digital gondozásában elkészült Mother Russia Bleeds. A négyfős kooperációban működő klasszikus beat 'em up kétdimenziós verekedéseket tesz lehetővé egy meglehetősen beteg elképzelés keretében. Fertőzöttek, zombik, börtönőrök, sőt megvadult malacok az ellenfeleink, akiket akár a földön is péppé verhetünk. A halottakból elixírt nyerhetünk ki, amivel gyógyíthatjuk magunkat, sőt berzerker módba is válthatunk a nagyobb mészárlás érdekében. Persze különböző tárgyakat is bevethetünk (vécé, ütő, gumibot, kés, szék stb.), szóval a stílus szerelmesei ezúttal is jól szórakozhatnak.

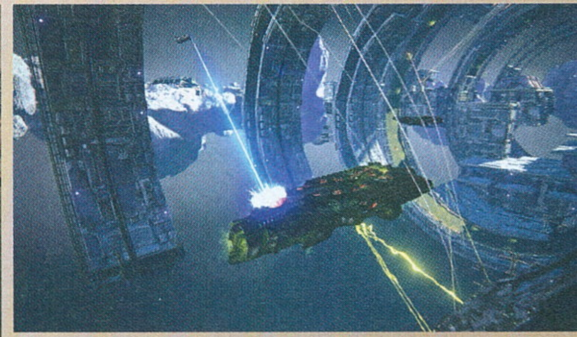
DREADNOUGHT

[ÍRTA DZSÉJT]

A gamescomon a Yager fejlesztői nem strapálták magukat azzal, hogy hosszan ecseteljék, miről szól a játékuk és mitől lesz jó, inkább úgy döntöttek, beszéljen helyettük maga a Dreadnought. Alig fél órát tölthettünk el a játékkal, de engem tokkal-vonóval megvettek.

KIADÓ: GREY BOX **FEJLESZTŐ:** YAGER DEVELOPMENT **MEGJELENÉS:** 2016

A Dreadnought sajnos a többjátékos módra összpontosít, ám ezért kárpótolhat minket a minőség, ami a Yager produkcióira jellemző.



Sci-fi bolondként a Dreadnoughtot már bejelentése óta figyelemmel követem, hiszen részben hiánypótló alkotás. Értem ezalatt, hogy nem sok olyan űrszimulátor van, amiben vadászgépek helyett hatalmas hadihajókkal kell csatázni. A Yager pont ezt az űrt tölti be a Dreadnoughttal, ezzel az aréna jellegű, 5v5 többjátékos mókára kihegyezett játékkal.

HA JÓ A HAJÓ

Érdekes, hogy a program fő látványosságát adó hadihajók bár 5 osztályba sorolhatóak, és minden osztályban van könnyű, közepes és nehéz súlycsoportú, újdonságot ezen a téren nem fogunk találni. Van közelharcra, közepes távolságú harcra és távolsági harcra kiépített hajó, valamint gyors támadó és lassú támogató. De a Dreadnought ereje nem is ebben rejlik, hanem a hajók testreszabhatóságában. A csatamasinák alkatrészeit három csoportba osztva találhatjuk meg: fegyverzet, modulok és tiszti eligazító. Utóbbi a csicsarész, míg a fegyvereknél elsődleges és másodlagos támadóképességünket határozhatjuk meg, magyarán, ezek a hajónk alapfegyverei, ezekkel fogunk a legtöbbet lőni.

A modulok viszont azok az elemek, amik meghatározzák, milyen taktikát követhetünk a lassú, de bitang ütős csaták során, illetve ellenünk hogyan léphet fel az ellen. Ide kerülnek ugyanis az extra fegyverek (pl. torpedók), a vészgenerátorok, az elhárító fegyverek vagy éppen a jump drive. Soksok kütyüt szerelhetünk fel, hozzá igazítva hadihajónkat ízlésünkhöz és játékstílusunkhoz.

TAKTIKAI TŰZ

A hajók osztályának és súlycsoportjának hála a taktikázás már eleve érdekessé teszi a csatákat, ám ezt tovább színesíti a tény, hogy az alapjaitól építhetjük újra hajóinkat. Ennek köszönhetően hiába van a csatatéren két azonos osztályú kasztni, azok annyira más specifikációval bírhatnak, hogy merőben eltérő taktikát követelnek meg.

Teszem azt, az egyik Dreadnoughton lézerágyúk gondoskodnak a rá kilőtt rakéták elpusztításáról, hogy aztán torpedótűzzel viszonozza a jókívánságot, míg a másikon egy jump drive lehetővé teszi, hogy egy gyors ugrással az ellenség oldalába kerüljön, ahol aztán az oldalsó plazmaágyúkkal jól megsorozhatja. Persze, jobb, ha nincs egy csapatban két azonos jármű, mert mint minden hasonló jellegű játékban, itt is akkor lehetünk a legeredményesebbek, ha flottánkban minden osztályból van hadihajó. Mindehhez hozzájön még az energiagazdálkodás, ugyanis nem mindegy, mi kapja a bónusz dzsúszt: a pajzs, a fegyverek vagy a hajtómű. A pajzs jól időzített felvonása életet menthet, ugyanakkor a kritikus pillanatban a hajtómű energiahiánya az utolsó szög lehet a koporsóban.

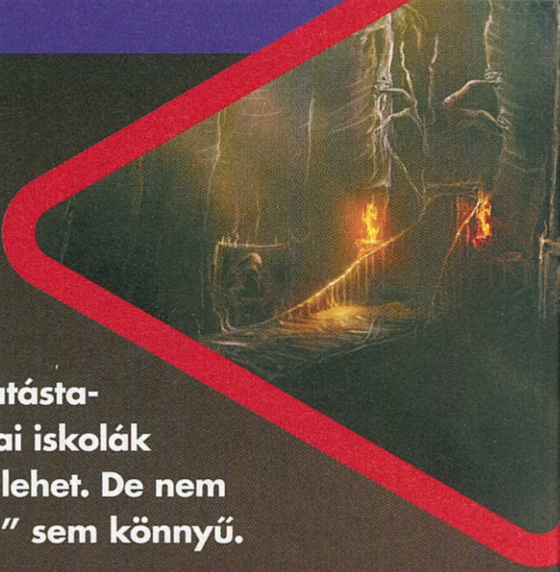
FELSZÁLLÁSRA VÁRVA

A fejlesztők idén szeretnék kihozni a Dreadnughtot, és szavaik alapján, ez meg is fog történni – bár konkrét dátumot még most sem árultak el. A játék mindenesetre nagyon jó állapotban van, mondhatnám: kiadásra kész. Valószínűleg nem lesz belőle instant klasszikus, de az biztos, hogy az űrbeli hadihajók szerelmesei imádni fogják.

A LEGÉNYSÉG A ZÁSZLÓSHAJÓN

A német Yager Development bár egy tizenhét éves múltra visszatekintő fejlesztőcsapat, eleddig nem sok játékukkal ismerkedhettünk meg. A Dreadnought egész pontosan a harmadik címük. Ezt megelőzően csak egy másik űrszimulátort, a Yagert (Észak-Amerikában Aerial Strike: Low Altitude – High Stakesot címen futott) hozták össze, amiben hadihajók helyett még egy vadászgépet irányíthattunk. A második címük pedig a meglehetősen hangulatos TPS, a Spec Ops: The Line volt, ami egy alternatív, homokviharban elpusztult Dubajba kalauzolt el minket. Persze talán pont ennek köszönhető, hogy a Yagerben még sosem kellett csalódnunk.

AGONY



[ÍRTA CHOCHO] **A poklot az örök kárhozat földjeként festi le megannyi vallás, ez azonban mindenkinek mást jelent. Egyesek állandó fájdalmat, kínt vizionálnak, mások kilátástalanságot vagy unalmat – nem vicc, utóbbi egyes filozófiai iskolák szerint bizonyos tekintetben még a halálnál is rosszabb lehet. De nem úgy az Agony, ahol a pokolban még „életben maradni" sem könnyű.**

KIADÓ: PLAYWAY S.A. **FEJLESZTŐ:** MADMIND STUDIO **MEGJELENÉS:** 2017 KÖZEPE

A belső nézetes lopakodós horrorjátékok korát éljük, és bár ez orbitális nagy közhely, megkerülhetetlen tény is egyben: amikor egy újonc csapat játékfejlesztésbe kezd, vonzó alternatívának tűnik az Amnesia vagy az Outlast koppintása. Bizonyos értelemben cikkünk tárgya is beleesik ebbe a kategóriába (első játékos brigád műve, túlélőhorror), ám akárcsak a pár hónapja megjelent Layers of Fear, az Agony is megbolondítja kicsit az ismert receptet. Ezúttal nem elmegyógyintézetben vagy egy elmebeteg tudós kastélyában bolyongunk, még csak nem is a saját őrületünk mezsgyéjén egyensúlyozunk, hanem bizony a pokolban igyekszünk megtalálni a megváltás ígéretével kecsegtető Vörös Istennőt.

POST MORTEM

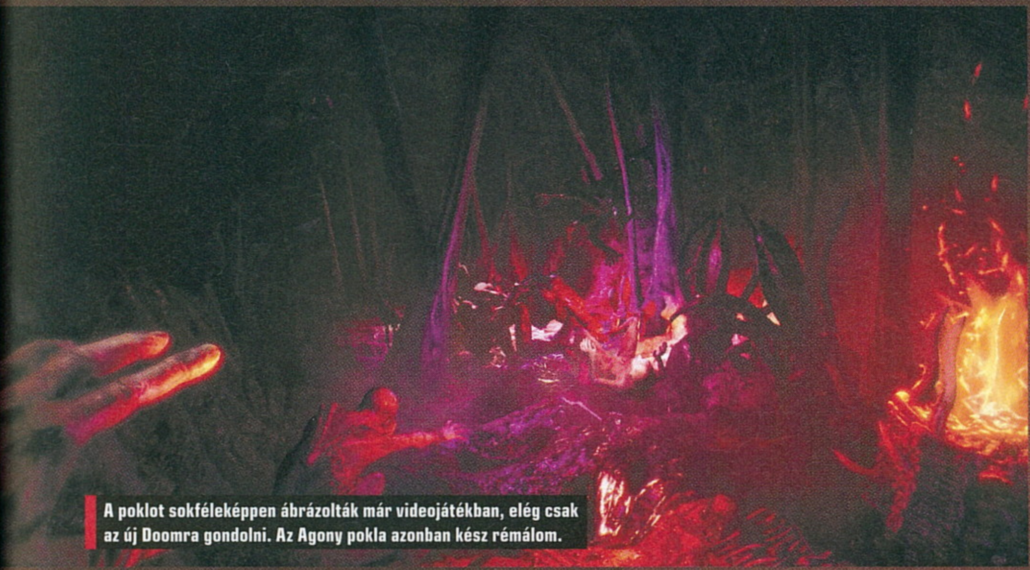
Az Agony története ennyiben ki is merül. Hogy ki az a Vörös Istennő, nem tudni, miképp azt sem, hogy a játékos pontosan kit irányít. Emberünk ugyanis csak egy megkínzott lélek a pokol megannyi lakója közül, a sok szenvedés miatt már nem emlékszik rá, hogy ki is volt egykoron. Egy örök sötétségben létező, csontokból és húsból épített világban mászkál, azzal az egyetlen céllal, hogy ráleljen az Istennőre, hátha ő kimenti a pokolból. Ezt azonban megnehezíti, hogy az alvilág egy végtelen labirintus, tele mindenféle torz és ellenséges teremtménnyel. Ezek a lények a játékos ellenfelei, és bár a pokolba jutáshoz eleve meg kell halni, a lélek azért érzékeli a fájdalmat, így minden egyes szerencsétlen találkozás keserű agóniával jár.

És ha már szóba került a játék címe: a fejlesztők olyanná szerették volna tenni a poklot, amilyen a valóságban is lehetne – már ha ugye az volna a célja, hogy totális káoszba fojtsa az oda jutott szerencsétleneket. A Madminds munkatársai tehát abszolút szürreálisra vették a figurát. Ezen a helyen nincsenek szabályok, sem kitaposott ösvények, minden egyes méteren valami bizarr, józan ésszel megmagyarázhatatlan dologba botlik a játékos. Erre szükség is van, lévén a játékmenet egyelőre roppant lassúnak tűnik.

Noha az alapokat lefektették a cikk elején említett alkotások, azért a bujkálós, keresgélős, itt-ott kraftolós megoldások igényelnek egy bizonyos fokú dinamizmust, amit az Agonytól két okból sem lehet elvárni. Egyrészt, mert nagyon sötét a játék, ez az egyik legfontosabb hangulati eleme. Másrészt pedig a fejlesztők szeretnék állandó nyomás alatt tartani a játékosokat, akiknek fogalmuk sem lesz, merre mennek, és mit csinálnak. Ezért fognak lassan botorkálni az átláthatatlan feketeségben, és amikor végre megpillantanak valamit, annak érdekesnek, ijesztőnek kell lennie.

Hogy ez mennyire jön majd be, nem tudni, elvégre az eddigi képek és videók csak a játék egy nagyon kis szegletét mutatták meg. Ugyanakkor tény: amit láttunk, meggyőző, valóban „pokoli", és egyes későbbi helyszínek, mint például a démonok emberi holttestekből épült erődje vagy a vonagló szenvedőkből álló „mocsár" már most kiemelkedő pályatervezést sejtetnek. A területek egyébként nem lesznek pályákra felosztva, azaz akár azonnal el lehet majd jutni egyik helyről a másikra, igaz,

Kezd új értelmet nyerni a „fény az alagút végén" kifejezés. Hiába, a pokol ablakába ritkán süt be a nap.



A poklot sokféleképpen ábrázolták már videojátékban, elég csak az új Doomra gondolni. Az Agony pokla azonban kész rémálom.

ehhez nyilván jobb lesz követni a játék tervezői által diktált iramot. Ja, és egy jó hír: az eddigi infók alapján szó sincs procedurálisan generált játéktérről, úgy áll a dolog, hogy a pokol minden milliméterét értő kezek szabják... nos, pokolira.

TÚLÉLNI A TÚLÉLHETETLENT

Maga a játékmenet egyébként az újhullámos túlélőhorror-kliséket követi. Emberünk csak nagyon korlátozott módon állhat ellen az őt épp szétcincálni készülő démoni lényeknek. Fáklyát ragadva hessegetheti el őket, esetleg rugdosódhat vagy csontokkal dobálhatja meg azokat. Amennyiben viszont forróvá válik a talaj (mármint a pokol léptékeivel mérve forróvá), csak abban bízhat, hogy el tud menekülni és rejtőzni. A bujkálás egyébként is nagyon fontos eleme lesz az Agonynak. A konfrontáció kerülendő, a túlerő konstans, igaz, elősegíti a lopakodást, hogy a pokol tényleg nagyon-nagyon sötét helynek ígérkezik.

Az ellenfelek egyébként a játék legeredetibb vonását képviselhetik, ugyanis szexuális töltettel rendelkező, eltúlzottan nőies vagy férfias idomaikat véka alá nem rejtő démonok várnak ránk, akik azon túl, hogy szét akarnak tépni, már a puszta külsejükkel is sokkolnak. Nagyon jó munkát végzett a csapat ezen a téren, és már most egy csomó féle-fajta lényt bemutattak. Kíváncsi vagyok, a végleges változatban mennyi teremtmény akad majd. A poklot persze rajtuk kívül a játékos karakteréhez hasonló elkárhozott lelkek is lakják, akik hol barátságosak, hol ellenségesek, de legtöbbször csak szimplán kiszámíthatatlan őrültek. A velük való interakció kulcsszerepet játszik majd

a túlélésben, hisz kisebb-nagyobb feladatokat bízhatnak ránk, ezzel lendítve előre a lineárisnak nem nevezhető történetet. Ezen felül szerepet kapnak a játékban kalandelemek, illetve némi keresgélés, tárgykészítés... szóval a szokásos.

POKOLIAN ÉRDEKEL

Érdekessége az Agony egyébként roppant sok sajtóanyaggal megtámogatott bejelentésének és gamescomos szereplésének, hogy a játék megjelenése még nagyon messze van. A fejlesztők jövő év második negyedévét, azaz késő tavaszt / kora nyarat mondanak, de ez még változhat, hiszen az őrült elmék nincsenek sokan, mindössze kilenc főt számlál a stúdió. Igaz, ők nem semmi pedigrét birtokolnak: dolgoztak tőlük a The Witcher 3-on, a Divisionön, az Alien Rage-en és az Enemy Fronton is – ez utóbbi két cím idén a PC Guru teljes játékai voltak. Minden bizonnyal ennek a tapasztalatnak köszönhető az is, hogy a játék már most nagyon jól néz ki, ritkán bánnak ilyen jól az Unreal 4 engine-nel a kisebb csapatok.

Pár kérdés azonban úgy éget, mint a pokol tüze. Például hogy a poklos körítés kap-e valamilyen teológiai vagy filozófiai mélységet. Mert az addig oké, hogy a játékos alászáll a sötétségbe, de látva a játék tagadhatatlan vérrokonságát az Isteni színjátékkal, kiábrándító lenne, ha csak vásári ijesztgetést kapnánk, feszültséggel teli játékmenet ide-oda. A másik kérdés, hogy a már említett irodalmi remeket (elég szabadon) feldolgozó Dante's Inferno hibáit elkerülik-e a készítők – és itt most nem egy teljesen más műfajú programot akarok az Agonyval összehasonlítani (a Dante's Inferno akciójáték), csak ugye ott is a pokol adta az alaptémát, amit aztán sikerült annyira vulgárissá és perverzzé tenni, hogy a végén inkább hatott viccesnek, mintsem ijesztőnek. Vannak hát még kételyeim, de egy biztos: ha megjelenik az Agony, én magammal viszem a pokolba.

MOTO RACER 4

[ÍRTA BÖJTI]

15 esztendő eltelte után, új kiadóval és stúdióval a háta mögött üdvözölhetjük a Moto Racer-széria visszatérését. Utoljára ugyanis 2001-ben motorozhattunk a sorozat színeiben, és akkor még nem is beszéltünk a legelső epizódról, ami már lassan 20 éves lesz.

KIADÓ: MICROÏDS **FEJLESZTŐ:** ANUMAN INTERACTIVE **MEGJELENÉS:** 2016. 10. 13.

Remélhetőleg még sokan emlékeznek a Moto Racerekre, amik a maguk idejében meglehetősen nagy népszerűségnek örvendeztek. Legalábbis a harmadik epizódig, ami a sajtó és a játékos közösség részéről egyaránt kapott hideget és meleget. Ám a Microïds jóvoltából most itt a lehetőség a nagy visszatérésre, ezzel tovább éltetve a széria hírnevét. Noha a próbakörünk alatt nem láttunk olyat, ami igazán nagy újdonságot jelentene, örökérvényű klasszikust produkálna, az árkádosabb versenyek rajongói már most dörzsölhetik a markukat.

ÉRMÉK BEDOBÁSA NÉLKÜL

Már csak azért is, mert az eleinte a játéktermekből ismert, majd otthoni masináinkra költöző száguldozásokat a nagyobb kiadók egyszerűen kivégezték az elmúlt években. A Burnout-széria a kukában landolt, ahogy a Ridge Racer sem egyenlő már a minőséggel (emiatt nem meglepő, ha többet nem látjuk viszont), sőt még az egyébként zseniális hangulatú Split/Second fejlesztői is becsődöltek alkotásuk megjelenését követően. A motorsportok terén talán még rosszabb a helyzet, amin nem javított a 2014-es, borzalmas minőségű Motorcycle Club sem. Némi képzavarral élve jelenleg csak az évente minimálisan változó, szimulátorok felé hajló, jól bevált címek rúgnak labdába, úgy, mint a MotoGP és a Ride. Ehhez képest az Anuman a Microïds támogatásával bevállalta a nemes küldetést, a Moto Racer 4 így egy igazi, hamisíthatatlan, a korai érára kacsingató, mégis modern élménynek tűnik az első körök után.

Miközben a program kampányt, valamint a gyors versenyek élménye mellett online multiplayert is kínál, nem elhanyagolható szempont, hogy a repertoárból nem lett kifelejtve az egyre inkább háttérbe szoruló osztott képernyő sem. Ezen túl a játékmenet az, amin erősen érezni a fejlesztők rajongását az árkádosabb irány felé – tulajdonképpen a kezelés halálosan egyszerű, adja magát, simán elvezetgethető a járgány. Egy darab boostunk van, amivel a jobb mutatványok, ügyes manőverek és a szélárnyék kifogása után gyorsíthatunk be, ezzel mihamarabb elérve a célig. Már ha nem ütközünk össze a normál forgalomban haladó járművekkel.

Manapság nem kifejezetten válogathatunk, ha árkádosabb motorversenyekre vágyunk, így eleve bizakodók vagyunk.

DIRT(Y)

Persze nem lenne helyénvaló a Moto Racer elnevezés, ha a sárdagasztás kimaradna. Az erdős, sivatagos és egyéb látványos helyszínek sportjárgányokkal megjárt versenyein túl ott a motocross mód is, aminél természetesen különböző mutatványokat is végrehajthatunk. Emellett a fejlesztők rengeteg más opciót is ígérnek az egy- és többjátékos szegmenseken belül. Ilyen az eliminálás, aminél minden körben a legutolsó versenyző esik ki, vagy a sokat mondó King of the Hill, a Ghost Bike és a Golden Helmet. Nem utolsó sorban a járgányok és pilóták testre is szabhatóak, ezzel tovább növelve a lelkesedésre okot adó tényezők számát, már azon túl, hogy Paul Cuisset, avagy az eredeti részek, továbbá a Flashback és a Fade to Black alkotója ismét odaáll a játék mögé.

Ami most még annyira nem volt meggyőző, az a képfrissítés. Ez nagyjából 20-30 fps között ugrált, bár kérdésünkre felelve a fejlesztők határozottan esküdöztek a stabil 60-as számra, ami a megjelenéskor már elérhető lesz. Sőt úgy tűnik, hogy a játék a PS VR-t is támogatni fogja, avagy lehet, teli gyomorral nem érdemes majd a nyeregbe ülni. Minden más módon viszont igen – ha valaki szereti az árkádosabb jellegű versenyzéseket, az tartsa észben az őszi megjelenést (ha nem tolják el).

Hála az égnek a változatosságra nem lehet majd panasz, a pályák mindenféle, egészen látványos helyszínen végigvezetik a pilótákat.

SPACE HULK: DEATHWING

[ÍRTA **BÜJTI**]

A káosz mindenhova elér, többek között a hatalmas, az űrben akár több ezer éven át magatehetetlenül hánykódó hajókra is. Ám ezek a fémóriások fontos titkokat rejthetnek, avagy itt az idő megragadni a plazmavetőt, majd szétfűrészelni a génorzók hadát.

KIADÓ: FOCUS HOME INTERACTIVE **FEJLESZTŐ:** STREUM ON STUDIO **MEGJELENÉS:** 2016

Amikor pár hónapja leleplezték a Focus Home-nál készülő Deathwinget, először eltátottam a szám, majd hatalmas üdvrivalgásban törtem ki. A Warhammer 40,000 univerzuma ugyanis már önmagában telitalálat, ám a Space Hulk mellékág videojátékos megvalósítása FPS-ként, belső nézetben az, aminél jobbat el sem tudunk képzelni a franchise kapcsán. Mégis, több mint húsz évet kellett várni ahhoz, hogy ezt modernebb formában élvezzük ki, hiszen az Electronic Arts hasonszőrű klasszikusai még a kilencvenes évek első felében láttak napvilágot. Ám most, 2016-ban végre beérett a brand annyira, hogy mindenféle formában visszaköszönjön, a Streum On pedig meglátta a piaci rést a sok-sok stratégia és stratégiai akció között. Így lehetséges, hogy az új Space Hulk végre tömény akciót és brutális vérengzést kínál az Alien-széria xenomorfjaihoz hasonló génorzókkal szemben.

Aki a témával kapcsolatban további információkra vágyik, az bátran lapozza fel a 2016/5-ös PC Gurut, amiben Siklara négyoldalas, mindenre kiterjedő értekezést publikált. Én most a gamescomos élményekre fókuszálok, amiknél végre testközelből, a saját szemeim előtt megelevenedve tapasztalhattam meg a fürge gyilkológépek hadakozását a lomha terminátorokkal. Utóbbiakból több is a rendelkezésre

áll, aminek köszönhetően kooperatív módon is belevághatunk a sztoriba, ám akkor sincs gond, ha nincsenek elérhető barátok vagy idegenek, elvégre a gép ügyesen kezeli a többi, mellettünk álló halálosztót. Irányokat és egyszerűbb parancsokat adhatunk a gépi társaknak, a mackós, robosztus páncélosok pedig a halál rettegést hozó angyalaiként aprítják az ellenséget.

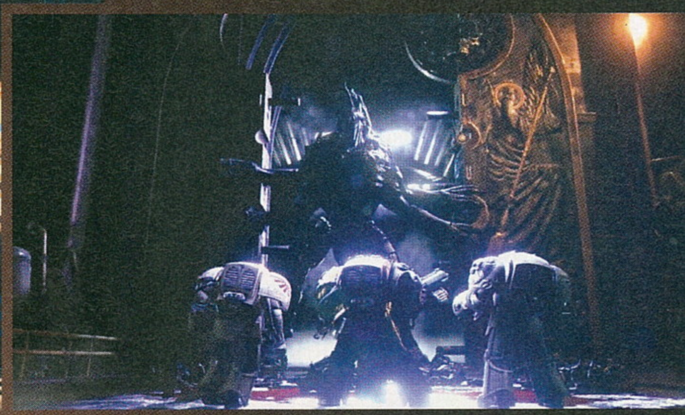
A PUSZTULÁS NYOMAI

Persze egy évezredeken át hánykolódó űrhajótól nem várható el, hogy egy takarító személyzet rendszeresen söprögessen rajta, mert hát néha valamit enni is kell. Plusz megnézném a szerkesztőségben hetente ügykődő Marika nénit, ahogy felmossa a sok-sok négyzetméternyi, négyzetkilométernyi alapterülettel megáldott „Űrmelákokat". Ebből lehetne a Mission: Impossible soron következő, hatszázadik része. Na, szóval, az űrhajó belseje mindenfelé heverő téglákkal, szikrázó berendezésekkel van tele, a falakat vérfoltok tarkítják, így az alaphangulat egyből megvan, ahogy a központi hubból az adott célállomásra jutunk a portálon keresztül. Innentől jöhetnek a parancsok, meg a térkép megnyitása, amin látszódik, hova kell eljutni, majd a radar pittyegése is beindulhat, hogy a génorzók végeláthatatlan hordái ellepjék a csapatot.

Ezen a ponton érkezik az élvezetes harc, ami ugye hagyományos FPS módjára valósul meg, apró darabokra szabdalva, lukas sajtra lyuggatva az opponenseket. Az ikonikus fegyvereken túl (például Hellfire, Thunder Hammer, Vengeance – ezeket szétoszthatjuk embereink között) van még erőlökés, ami megtisztítja körülöttünk a terepet, de a védelmi rendszert is az oldalunkra állíthatjuk. Ugyanis vagy meghekkeljük az ágyúkat, vagy elpusztítjuk azokat. A fizika teljesen jó, repkednek a hordók mindenfelé, ahogy a testrészek is, ráadásul mindezt 60 fps társaságában élhetjük át.

Rosszat nem is nagyon lehet mondani a Deathwingről, egyelőre tartom a cikk elején írtakat, miszerint ez a játék a legjobb, ami történhetett a franchise-zal. Persze a Cyanide stúdió közreműködése miatt van egy kis félsz is az emberben, de a fejlesztők nagyon lelkesnek tűnnek, a beígért rengeteg easter egg és titok pedig több mint biztató. Ha a végeredmény nem lesz kimondottan repetitív, a hangulatot és a hatalmas, gótikus csarnokokat pedig megtartják, az év végéig esedékes megjelenés kisebb örömünnep lehet a Warhammer univerzumának rajongói számára.

Nem elég, hogy egy vérbeli (és vérbő) FPS-ben gyilkolhatjuk a génorzókat, de még az ikonikus fegyverek is rendelkezésre állnak.



SUDDEN STRIKE 4

[ÍRTA DZSÉJT] **Egy évtized után tér vissza a világháborús RTS-sorozat Sudden Strike a negyedik résszel, aminek már csak azért is örülhetünk, mert a magyar illetőségű Kite Games boszorkánykonyhájában hegesztik. És a gamescomon látottak alapján biza jobb kezekbe nem is kerülhetett volna a Sudden Strike 4.**

KIADÓ: KALYPSO MEDIA **FEJLESZTŐ:** KITE GAMES **MEGJELENÉS:** 2017. 05. 05.

A Sudden Strike bemutatója kellemes környezetben zajlott, miután kiderült, hogy nemcsak a prezentációt tartó Bánki-Horváth Attila kreatív direktor és Polgár Denisz vezető programozó, de az apró szobába begyűlt többi újságíró is magyar. Hiába, kicsi a világ és sok a magyar. Na, de lássuk, mit tud maga a Sudden Strike 4, eme második világháborús RTS, amely egy nagyszerű sorozat következő felvonása – nem rebootja! – lesz.

A LEGHOSSZABB NAP

A bemutató Sztálingrádban kezdődött, ahol bizony sok nevezetesség akadt, úgymint traktorgyár, náci katonák, páncélos alakulatok, lövegek és így tovább. Meg kell, hogy mondjam, a pálya mérete igazán lenyűgöző volt, hiszen a prezentáción olyan 15-20 percet tölthettünk el itt, és a srácok elmondása szerint mindössze a küldetés felét láttuk. Amúgy minden térkép valós helyszínen alapul, persze ésszerű keretek közé szorítva, inkább a felismerhető nevezetességekre koncentrálva.

A Sudden Strike-sorozat egyik legjellegzetesebb motívuma a nehézsége volt, és az már most szembeötlött, hogy ez a játék sem lesz sokkal könnyebb. Három frakció (német, szovjet és szövetséges) közül válogathatunk, e téren nincs megkötés, szabadon választható sorrendben pörgethetjük ki a küldetéseket.

A játékban vannak generálisok, azaz történelmi személyek, akik ugyan személyesen nem jelennek meg, de taktikáikat követhetjük a küldetések során. Már persze, ha akarjuk, erre sem leszünk kötelezve. A generálisok amúgy három csoportra bonthatóak: gyalogság, páncélosok és támogató egységek – ez utóbbi lassabb, de trükkösebb és élvezetesebb játékmenetet kínál. Ha még ez sem nyújtana elég kihívást, ott lesz a challenge mód, amiben különféle extra megkötések várnak minket, például limitált lőszer vagy üzemanyag, esetleg megfosztják seregünket a tüzérségtől vagy a légi támogatástól. Mindezek mellett egy nyolcfős kooperációs és kompetitív mókát biztosító többjátékos mód is bekerült a játékba, szóval az online élvezkedésnek sem leszünk híján.

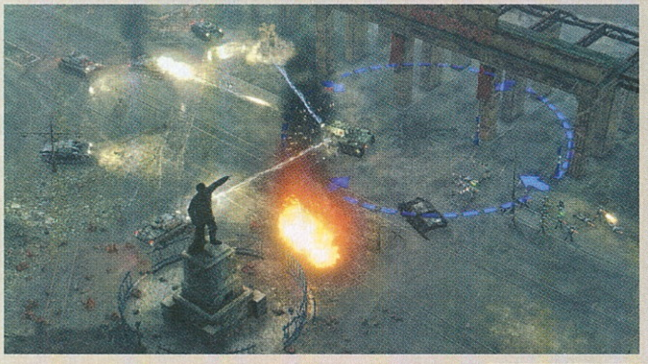
„Itt úgysem jössz át!!!" - És valóban, az nagyszerű taktika lehet, ha az ellenség elől minden menekülési és utánpótlási vonalat elvágunk.

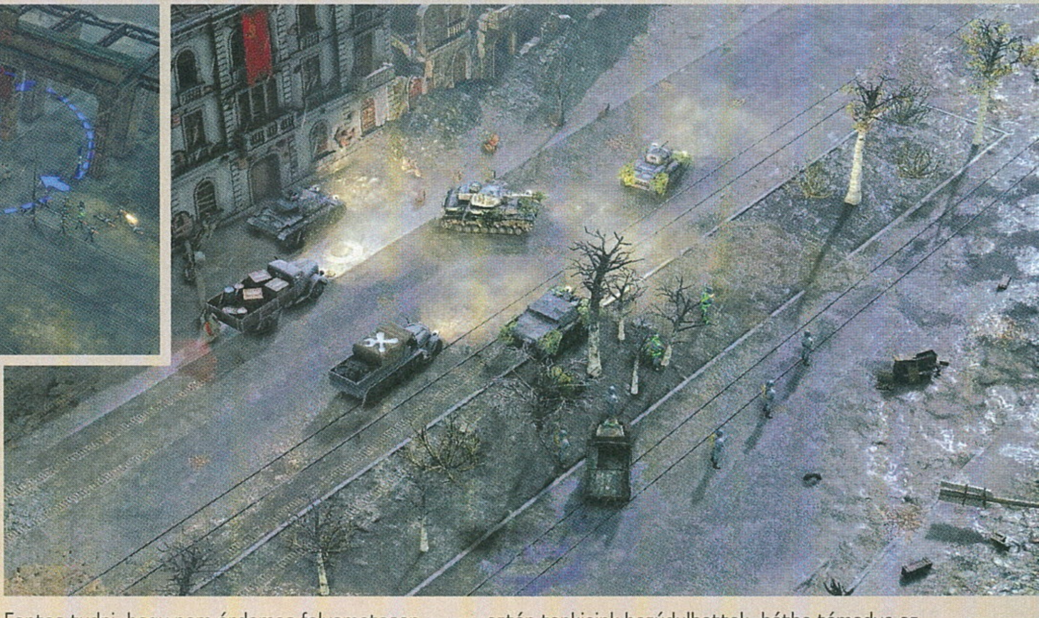
TIK-TAKTIKA

Jöjjön a Sudden Strike 4 legérdekesebb része, a stratégiázás! Mert szép, hogy nagyok a pályák és nehezek a küldetések, de mit ér ez, ha eszetlen klikkelgetéssel törhetünk előre. Alássan jelentem, a programban az Eszet Lenkék elvéreznek, itt biza okosan kell kihasználni egységeinket.

A MÚLT NAGY HÁBORÚI

A Sudden Strike-sorozat immár hosszú, tizenöt éves múltra tekinthet vissza, az első epizód ugyanis még 2001-ben jelent meg. Az orosz illetőségű Fireglow álmodta meg, és a német cDV adta ki. Sikerét mi sem bizonyítja jobban, minthogy több „az év stratégiai játéka" díjat is bezsebelt, és egy éven belül megérkezett a folytatása is – ez viszont már mérsékeltebb sikereket ért el, bár szintén remek játék volt. Az Arms for Victory alcímet viselő harmadik résszel 2007-ben bővült trilógiává a sorozat. Itt aztán jön a csavar, mert 2009-ben a Fireglow készített egy folytatást Sudden Strike: The Last Stand címen, rengeteg új lehetőséggel és néhány, a Sudden Strike 2-ben megszeretett régivel, szóval gyakorlatilag ez a negyedik rész. Ezt követően a cDV és a Fireglow is bezárta kapuit – a The Last Standet már nem is a cDV, hanem a C1 Company adta ki –, a sorozat jogai pedig a Kalypsóhoz vándoroltak, nagy szerencsénkre, hiszen így a Kite Games berkeiben megszülethet a számozott negyedik rész.





Mert mindenkinek megvan a maga erőssége és gyengéje. A tankok nagy tűzerővel bírnak, de oldalról és hátulról sebezhetőek, szóval érdemes a hátukba kerülni. Ugyanígy a géppuskafészket sem éppen okos döntés a gyalogsággal szemből megrohamozni, mert az csúnyább befejezést kínál, mint amilyen kezdéssel a Ryan közlegény megmentése fogadott.

Forrásaink nem korlátlanok, bár az elhangzottak szerint ez inkább a challange módban fog érvényesülni, a sima játék alatt csak extrém esetben maradhatunk lőszer vagy üzemanyag híján. Például, ha mondjuk hosszú-hosszú perceken át ostromlunk valamit. Persze, ha kifogyóban vannak a készletek, jön az utánpótlás, csak aztán érjen oda még időben.

Fontos tudni, hogy nem érdemes folyamatosan ugyanazt a taktikát követni. A játék telis-tele van rejtett lehetőségekkel, taktikai húzásokkal, amiket ha felfedezünk, különféle jutalomban részesülhetünk. Mindemellett kérhetünk tüzérségi támogatást, ami azért jó, mert mindent letarol, de legalább pontatlan – hacsak meg nem tudjuk adni a célpont pontos koordinátáit. Ugyanígy kérhetünk bombázást, sőt akár deszantosok is hullhatnak aztán tankjaink bezúdulhattak, hátba támadva az ellent. De ugyanezt már nem játszhatjuk el, ha a fal mögött egy száztonnás kazán áll.

Érdemes megjegyeznem, hogy a fejlesztők nagyon komolyan vették a korhűséget, így az adott korszakban csak azokat az eszközöket és járműveket használhatjuk, amiket a valóságban is. Példának okáért nem kell Tigrisektől rettegni 1940-ben, akkoriban azok még nem vadásztak a Szövetségesekre, 1943-ban viszont már megeshet, hogy összefutunk velük a háború ösvényén járva.

A világháborús stratégiák szerelmesei dörzsölhetik a markukat, mert a közkedvelt sorozat a legjobb kezekben van.

A járműveknél kétféle sérülés van. A strukturális helyben javítható, a rendszersérülés (például leesik egy lánctalp) már a javító egységek behívását jelenti. Bár akad egy skill, amivel egyetlen alkalommal még a lánctalp is helyben visszanöveszthető, de ezt jobb vészhelyzetekre tartogatni, teszem azt, amikor két Tigris akarja magáévá tenni szegény, védtelen Shermanünket. A gyalogsággal sem másabb a helyzet. Katonáink alapvetően folyamatosan regenerálódnak, de ha sikeresen lekaszálja őket az ádáz ellen, akkor bizony lehet a felcserélt kiáltani. Ha időben odaér, a hős hazafi talpra áll, de ha nem, akkor már csak hullazsákban megy haza. Megjegyezném, hogy kiskatonáinkra érdemes vigyázni, ugyanis ők nemcsak látnak, hanem hallanak is, így észrevehetnek látótávolságon kívüli gazokat is az égből. Viszont mindezekkel érdemes óvatosan bánni, mert a baráti tűz él a játékban, és Bazi Joe a megmondhatója, mennyire frusztráló az, ha a saját tüzérsége lövi szét az embert.

HÁBORÚS VILÁG

Maga a világ nagyon autentikus. Sztálingrád mellett egy havas, falusi pályát nézhettünk még meg, mondanom sem kell, ez szöges ellentétben állt az ostromlott várossal. Apropó, a játékban dinamikus időjárás van, ami hatással lehet a játékmenetre, például az egységek lassabban mozognak a sárban. Nem csekély apróság, hogy ésszerű keretek között minden rommá lőhető. A traktorgyárba például nehézkes lett volna bejutni, mert mord tankok állták el az utunkat, hát hős parancsnokunk úgy döntött, a falon nyit új bejáratot, ahol

VÉGTELEN HÁBORÚ

A Sudden Strike 4 megint csak egy olyan játék, amiről kisregényt lehetne írni már előzetesen is, de sajnos a hely újfent elfogyott, így tömören zárom soraimat: jó kezekbe került a sorozat. Már most nagyon ígéretesnek tűnik, pedig a 2017. május 5-ei megjelenés még messze van, addig pedig igencsak sokat fejlődhet. Csak győzzük kivárni. ***(A fejlesztőkkel készült interjúnkat a következő két oldalon találjátok.)***

Világháború, tankcsaták, monumentális ütközetek. A Sudden Strike 4 ereje teljében van a látottak szerint, már csak a megjelenést kell kivárni.

SUDDEN STRIKE 4 INTERJÚ

[ÍRTA DZSÉJT] **A Sudden Strike 4 meglehetősen lenyűgözött minket az idei gamescomon, így egy interjút is megejtettünk gyorsan a rendezvény után. Kérdéseinket a Kite Games vezérigazgatójának és a játék kreatív direktorának, Bánki-Horváth „Maci" Attilának szegeztük neki, aki készségesen avatott be minket a Sudden Strike 4 rejtelmeibe. Ezúton is köszönet neki.**

Mesélj kicsit a csapatról! Honnan indult a Kite Games, és hogyan jutottatok el oda, hogy végül ti hozhatjátok tető alá a Sudden Strike 4-et?
A Kite Games immár közel kétéves múltra tekinthet vissza, és a csapat egy része már a StormRegion által fejlesztett Codename: Panzersön is együtt dolgozott. A Sudden Strike 4-gyel a jelenlegi kiadónk, a Németországban található Kalypso Media munkatársai bíztak meg minket – velük egy korábbi gamescomon találkoztunk először. Mivel időközben megszerezték a Sudden Strike-sorozat jogait ***(erről bővebben az előző két oldalon, a keretes írásunkban olvashattok)***, illetve ismerték a csapat képességeit, úgy döntöttek, hogy mellettünk teszik le a voksukat.

Egy huszárvágással térjünk rá a kampányra! Lesz egy átfogó kerettörténet, mondjuk egy központi szereplő vagy egység, vagy a keretet a világháború adja, mi pedig híres csatákban vehetünk részt?
A játékban három egyszemélyes kampány (szovjetek, németek és szövetségesek) kapott helyet, ezek alatt az észak-európai hadszíntér legfontosabb csatáit játszhatjuk végig a háború 1939-es kitörésétől, egészen annak 1945-ös befejezéséig. A küldetések időrendi sorrendben követik egymást, és bármikor újrajátszhatóak, akár másmás taktikával is.

Mennyire lesz nehéz? Az előző Sudden Strike-epizódok nem voltak éppen könnyűek, és a gamescomon úgy tűnt, hogy azért eléggé oda kellett figyelni az ütközetek során. Elbírnak majd vele az alkalmi játékosok, vagy inkább a hardcore stratégákat céloztátok meg?
A játék sokkal inkább szól a stratégai játékokban járatosabb játékosoknak, és persze a hardcore stratégáknak, ebben is követve a Sudden Strike-sorozat hagyományait. A nehézségben inkább az számít, hogy a játékosok mennyire tervezik meg jól a támadást, és használják ki egységeik képességeit, felszereléseit. Szerencsére a kezdő játékosoknak sem kell csüggedniük, a játék jutalmazási rendszeréből adódóan ők is boldogulni fognak. Érdemes még megemlíteni, hogy minden küldetéshez lesz további Challenge mód, amelyben bizonyos szabályok megváltoznak, ezért máshogy kell végigjátszanunk ugyanazt a küldetést. Például a Battle of Bulge nevű pályán kevés üzemanyaggal indulunk, ezért a térképen lévő üzemanyagdepók megszerzése felértékelődik. De az is megeshet, hogy egyszerűen nem kapunk meg bizonyos légi támogatásokat. Egy szó, mint száz, ilyenkor pláne a történelmi hűség kerül előtérbe.

Milyen küldetésekre számíthatunk? A „támadd meg ezt" és „védd meg azt" jellegű missziók gondolom adottak, de lesz-e például lopakodós küldetés, ahol, mondjuk, egy magányos felderítővel kell az ellenséget kifigyelni?
Minden küldetésnek lesz valamilyen jellegzetessége, gondolok itt az egyszerű támadástól a hídépítésen át a konvojvédelemig, vagy éppen a légvédelmi jellegű küldetésekre, de talán ami még ennél is fontosabb, hogy egy adott harci körülményt többféleképen is megoldhatunk. Például a növényzetet kihasználva páncéltörő gránátokkal megsemmisítünk egy ellenséges harckocsit, de akár légierővel vagy tüzérséggel is megoldhatjuk ugyanazt a szituációt, vagy akár tankjainkkal oldalba és hátba is támadhatjuk az ellenfelet. Persze azért oda kell figyelnünk tetteinkre, mert az ellenséges csoportok segítséget is tudnak kérni egymástól.

A gamescomon említettétek a Generálisokat. Meséljetek kicsit róluk! Mennyire lesznek befolyással a játékmenetre, mennyire lesz kötelező a kiválasztásuk után követni őket?
A Generálisok vagy jobban fogalmazva, a Stratégák nagyon fontos szerepet töltenek be a Sudden

A büszke csapat, amely hazánk színeiben fejleszti az egyik legelismertebb RTS-sorozat legújabb epizódját.

Strike 4-ben. Saját képességfával rendelkeznek és a küldetések előrehaladtával egyre több skillt tudunk feloldani. E képességek pedig tovább erősítik, illetve extra felszereléssel látják el a pályán lévő egységeinket. Három fő típus van a Stratégákból – tankos, gyalogos és támogató, mindegyik saját képességgel bír, így más-más játékélményt nyújtva a játékosok számára. Például ha a támogató Stratégára esik a választásuk, akkor egy olyan gránátvetőt kapnak a gyalogosok, amivel egy ideig elvakíthatják az ellenséges egységeket, a tankos Generálisok pedig extra páncélt tudnak a tankokra tenni, ami természetesen a járműveken is meg fog látszódni. A Stratégák nem jelennek meg a harcmezőn, így nem kell velük foglalkoznunk.

A helyszín Európára korlátozódik, vagy netalántán lesz lehetőségünk az afrikai hadszíntérre is ellátogatni? Esetleg a keleti frontra?
A jelenlegi küldetések inkább az észak-európai hadszíntérre fókuszálnak, minden olyan jelentős ütközetet felvonultatva, mint a normandiai partraszállás és a sztálingrádi csata – és ez csak két példa azok közül, ami elérhető lesz a Sudden Strike 4-ben. Természetesen lesz egy magyarországi vonatkozású csata is, amely a Balaton környékén lezajlott nagyobb hadmozdulatot dolgozza fel. ***(Bár nem nevezte nevén, ez kizárásos alapon az Unternehmen Frühlingserwachen, azaz magyarul a Tavaszi ébredés hadművelet lesz, ami 1946. március 6-tól 16-ig tartott, és balatoni offenzívaként is szokták emlegetni. A hadmozdulatban a szovjetek és a németek vettek részt, és német vereséggel zárult.)***

Bánki-Horváth „Maci" Attila, a Kite Games vezérigazgatója, a Sudden Strike 4 kreatív direktora.

Ha jól vettem ki, a Sudden Strike 4 a szárazföldi ütközetekre fogja helyezni a hangsúlyt. Bár valószínűleg ez még korai, de nem tervezitek esetleg egy DLC vagy folytatás keretében a tengeri ütközeteket is behozni a játékba, mint például a midwayi csata?
De, igen, mindenképp készíteni fogunk DLC-t, vagy akár mondhatnám azt is, hogy DLC-ket. Természetesen itt is követni fogjuk a korábbi Sudden Strike-részek által felállított hagyományokat, és nem utolsó sorban a játékosok kívánságait is figyelembe vesszük!

Pár szóban tudnál mesélni a multiplayerről?
Legfeljebb nyolc játékos játszhat két oldalon egymás ellen. Az alapjáték négy többjátékos pályát fog tartalmazni. Természetesen egy Skirmish-módot is kap a Sudden Strike 4, így aki úgy gondolja, az akár a gép ellen is játszhat! Még finomítjuk a szabályrendszert, de biztos vagyok benne, hogy nagyon élvezetes lesz. Aki most előrendeli a játékot, az egy extra skirmish pályát is magáénak tudhat a megjelenés napján.

A Sudden Strike 4 PC-re és PlayStation 4-re jön ki – utóbbi kicsit fura egy RTS esetében. Honnan jött az ötlet, hogy PS4-re is elkészüljön a program, és hogy fog ezen a konzolon működni?
A Kalypsónak nagyon jó tapasztalatai voltak a korábbi játékaik PlayStation 4-re átportolt változataival, illetve úgy néz ki, hogy konzolon erre a műfajra is igény van, így nem volt véletlen a felkérés. Jelenleg is fejlesztés alatt áll a kontrolleres irányítás, és ugyan van még mit finomítani rajta, de azt kell, hogy mondjam, hogy már most is élvezetes vele játszani.

Mik a jövőbeli terveitek? Mi lesz a Sudden Strike 4 után?
Tele vagyunk tervekkel, és ahogy látom, jelenleg a Kalypso Médiával is igencsak hosszú távon számolhatunk.

Köszönjük az interjút, és további sok sikert kívánunk a Sudden Strike 4-hez és persze a jövőbeli játékokhoz, amiket mi a látottak és hallottak után epekedve várunk.

CHIP Magazin

Ha szeretnél egy igazán
gyors
és
biztonságos
PC-t

Minden hónapban:
- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 3 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

METAL GEAR SURVIVE

[ÍRTA **MCMACKO**]

A tavalyi Phantom Pain mindenkit letaglózott azok közül, akik kicsit is vonzódtak Kodzsima Hideo életművéhez. Sőt a MGS V több téren is új minőségi szintet vésett kőtáblába. Most egy új, számozatlan Metal Gear-folytatás készül, ezúttal a japán főkolompos nélkül.

KIADÓ: KONAMI **FEJLESZTŐ:** KONAMI **MEGJELENÉS:** 2017

Az idei gamescom egyik legmeglepőbb bejelentése a Konamitól érkezett. Aki követi az eseményeket, az tudhatja, hogy Kodzsima Hideo nagy csinnadrattával vált el a cégtől. Így tényleg azt hihettük, hogy a japán kiadó végül csak a PES zöld gyepe alatt fog termékeny talajra találni. Nem is tévedhettünk volna nagyobbat, ugyanis a trükkös tokióiak újra előhúzzák kalapjukból a Metal Gear márkanevet, a rajongók talán nem is olyan nagy örömére. Hogy miért fogadtuk mi is kétkedve a játékot? Egyrészről azért, mert Big Boss univerzumának megpiszkálása Kodzsima bárminemű közreműködése nélkül szentségtörést jelenthet. Másrészről pedig a játék nem is a főszál része lesz, hanem egy kissé erőltetett, fantáziavilágban játszódó (?) koop-akció, amelyet elsősorban online játékra hegyeznek ki a készítői. Az ilyen szemléletben fogant címekből ritkán készül minőségi termék (Umbrella Corps, khm), másrészt meg tudjuk, hogy az MGS-sorozat fényét a sablonoktól való távolságtartás is nagyban megalapozta.

Ha most megállunk egy pillanatra, akkor viszont pont az ellenkezőjét is beleláthatjuk a kissé savanyú felütésbe. Azaz: végre itt egy MG-epizód, amely picit szakíthat a kánon kötelékeivel, valamint kísérletező úton indulhat, hogy Hideo távozásával ne kelljen teljes mértékben lemondani az univerzumában rejlő kiaknázatlan lehetőségekről.

Az eddig látottak tükrében teljes mértékben őszinte a Survive alcím, hiszen mindenféle fertőzött liheg majd a nyakunkban.

TÖBBEDMAGUNKKAL

A Mother Base-n szolgáló hősünk első kézből éli át a Ground Zeroes epizód végén látott pusztítást, de mire felocsúdna, már egy alternatív valóságban ébred, melyet az omladozó vaskolosszus felett megnyíló féreglyukaknak köszönhet. Ebben a dimenzióban szerencsére nem marad majd magára, hiszen további harcosok is átkerültek a portálon, így legfeljebb három másik hőssel, négyfős coop módban tudunk nekivágni a Survive lopakodós akcióval megbolondított kalandjának. A bemutatóban külön hangsúlyt fektettek a lények mennyiségére és sokszínűségére, melyek arcán, testén, végtagjainak helyén furcsa fekete kristály növekedik. Vajon honnan jön ez a Szürke Masszához hasonlító anyag? Hogyan torzultak emberekből rondasággá ezek a szerencsétlenek? És alapjaiban, milyen lesz a játékmenet? Az már biztos, hogy a lopakodós együttműködés mellett a földhözragadtabb fegyverek (pl. közelharci/távolsági dárda), és speciális katonai halálszórók (robbanós töltettel felvértezett íj+nyíl kombó) is tiszteletüket teszik majd a felhozatalban. Ráadásul mivel a portálon a pusztuló bázis egy része is átzuttyant, bízunk benne, hogy a roncsok egyfajta központi helyszínként térnek majd vissza. Ezt a feltevésünket az alapozza meg, hogy a bemutató során további túlélőket is kiszúrhattunk a bázis különböző rámpáin, de aztán ki tudja… Lehet, az egész történet a halállal szembenéző kiskatona utolsó lázálma lesz a kaszás érkezése előtt.

Az izgalmas és látványos akció annyira nem idegen a MGS-sorozattól, ám Kodzsima nélkül most még kicsit furának tűnik a Survive címre keresztelt új epizód.

NA, EBBŐL VAJON MI LESZ?

Az új játékot tehát némi szkeptikusság után egy picit másabb szemüveggel próbáltuk megfigyelni, és a dolog bejött! A kezdeti prüszkölés hamar fokozódó kíváncsiságba kapcsolt. Ha a mellékágat tisztes távolságból csatolják a hivatalos történethez, akkor pláne örülhetünk – a Survive egy hasonló érdekes szösszenet lehet majd, mint a Rising is volt annak idején. Csak könyörgök, innentől ne induljon be a szekér, és ne akarjanak minden akcióstílusban Metal Geart faragni! A Survive 2017-ben érkezik, PS4, XOne és Steam platformokra, ha minden igaz, csökkentett áron.

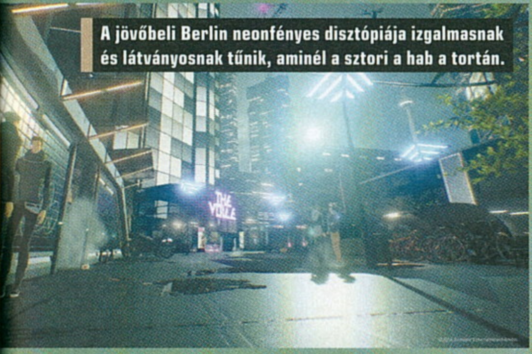
STATE OF MIND

[ÍRTA BÖJTI]

Ha egy nap arra ébredsz, hogy a családod nincs többé, személyiséged pedig meghasadt, így egyik feled a virtuális térben önálló életét éli, az mondhatni, nem lesz a legjobb időszakod. Pláne, hogy mindezt részben magadnak, negatív személyiségednek köszönheted.

KIADÓ: DAEDALIC ENTERTAINMENT **FEJLESZTŐ:** DAEDALIC ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS:** 2017

A Daedalic Entertainmenttől korábbi alkotásainak tükrében narratív, sztoriközpontú kalandjátékokat várunk, a német stúdió pedig pontosan ezt a műfajt színesítette tovább a 2016-os gamescomra elvitt újdonságaival. Egyből többel is. Ezek közül a State of Mind volt az egyik legérdekesebb, ami nemcsak világa, disztópikus univerzumépítése, hanem fejlesztője miatt is figyelmet érdemel. A játék mögött ugyanis a veteránnak számító Martin Ganteföhr áll, aki szívét és lelkét beleadta az ötletbe, méghozzá úgy, hogy ez az első háromdimenziós próbálkozása a zsánerben.



A jövőbeli Berlin neonfényes disztópiája izgalmasnak és látványosnak tűnik, aminél a sztori a hab a tortán.

A történetre a művészembert a transzhumanizmus inspirálta, ez pedig meg is látszódik a sztorin. A mindenféle katasztrófától sújtott jövőben ugyanis egy disztópikus Berlint ismerünk meg, ahol a főhős, az újságíró Richard Nolan személyisége egy félresikerült elmefeltöltés után alapos roncsolódás áldozatává válik. Egyik fele a terrortámadásoktól hangos német városban próbál utánajárni, mi is történhetett (emlékeinek egy része elveszett, családja eltűnt, lakásában pedig egy android áll, miközben irtózik a mesterséges intelligenciától), míg másik fele, a magát Adamnek nevező lélek a virtuális térben ragadt. Bár talán nem is ez a legjobb szó az állapotára, hiszen Adamnek esze ágában sincs visszatérnie az eredeti Nolanhez, elvégre úgy gondolja, hogy Richard egy önző, egocentrikus barom, aki megcsalta a feleségét.

ÉLETEKEN ÁT

Így tehát a State of Mind egy nyomozgatós, drámai kalandjáték, amibe tulajdonképpen a háttérként felépített, jelentős problémákkal rendelkező univerzum hozza az izgalmakat, miközben a két, egy tőről fakadó személy között fennálló viszály tölti ki a húszórásnak tervezett időtartamot. Egy-egy esetben

döntéseinkkel befolyásolhatjuk a történet alakulását, így a párbeszédeknek fontos szerep jut, miközben a teljesen háromdimenziós térben eszközöket vizsgálhatunk meg és használhatunk a továbbjutáshoz. Fontos szerepet kap még a Cloudcell nevű elektronikus szerkezet is, amivel többek között a telefonálásokat is intézhetjük.

Bár a játék jelenlegi állapotában még ijesztő lehet (bugok, szájmozgás nincs, néhol kicsit esetlen a cselekmény), reményeink szerint egy izgalmas kalandjáték lesz a végeredmény, amihez az Unreal 4-es grafikus motor szolgáltatja a látványt. A neonfényes, esős, jövőbeli Berlin már most is jól mutatott, ez pedig részben a különleges külcsínnek is köszönhető, ami egyfajta átmenet a rajzfilmes és a realisztikus stílus között. Mindenképpen érdekes darabról van szó, amit érdemes a későbbiekben is figyelemmel kísérni.

DUPLÁZÁS, ÁM MOST TÉRBEN

A Daedalic másik nagyon izgalmasnak ígérkező produkciója a 2009-es, nagy népszerűségnek örvendő The Whispered World folytatása volt, a Silence. Ebben bár jól ismert karakterek is visszatérnek a fejlesztők ígérete szerint, tulajdonképpen új szereplőket és történetet kapunk az alaposan modernizált külső társaságában. Az előzményben megemlített, 16 éves Noah húgával, Renie-vel tengeti hétköznapjait a háború sújtotta való világban (ebbe bele is kóstolhatunk egy drámai bombatámadás során), ám ahogyan az sejthető, idővel egy másik, kevésbé realisztikus univerzumot is meglátogatunk. A nagyjából 12 órás kaland összesen három irányítható karakterrel lesz feldobva, na meg alternatív befejezéssel, így a QTE-szegmenseken túl bizony a döntéseink is befolyásolják a cselekményt. A Unity motorral összehozott látványvilág fantasztikus, a Silence nagyon egyedien fest, kimondottan élettel teli, a végleges megjelenésre pedig nem is kell sokat várni, elvégre novemberben elstartol a program, ami először PC-n, majd konzolon is megvásárolható lesz.

WARHAMMER 40,000: INQUISITOR

[ÍRTA DZSÉJT]

A gamescomon kipróbálhattuk a NeocoreGames warhammeres játékát, az Inquisitor – Martyrt, ami nem csak azért keltette fel a figyelmünket, mert magyarok készítik, hanem mert ez az első nyílt világú, perzisztens akció-RPG a W40K brutális világában. Ez a franchise pedig erre a műfajra termett.

KIADÓ: NEOCOREGAMES **FEJLESZTŐ:** NEOCOREGAMES **MEGJELENÉS:** 2016

Ezzel a NeocoreGames is tisztában van, azért is esett a választása a Warhammer 40,000-re. Hiszen ez egy brutális, intenzív és véres világ, remek táptalaja egy Diablo-klónnak. A csapatnak pedig már igen nagy tapasztalata van eme műfajban, hiszen ők jegyzik a világsikerű – és most csak azért is leírom a teljes címet – The Incredible Adventures of Van Helsing-trilógiát. Nos, lássuk, hogyan tudták játékra adoptálni a háborúk univerzumát.

GALAKTIKUS JÁTSZÓTÉR

A történet szerint egy Inkvizítort alakítunk, akinek ki kell nyomoznia, hogy mi történt a Martyr nevű óriási űrhajóval és annak legénységével, és persze ki kell nyírni minden lényt, amit a játék ellenségként felkínál. Merthogy amint lerendeztük a hajót, egy fél galaxis nyílik meg előttünk, ahol random generált pályákon dózerolhatjuk le az ellent.

Bár sajnos mi ezzel még nem találkozhattunk, hiszen a demo csak két pályára korlátozódott, de a kontraszt így is éles volt. A zárt bázison sokkal intenzívebb csetepaté alakult ki, amiben a közelharci fegyverek domináltak, míg a nyílt pályán a távolsági fegyverek kerültek előtérbe. Ez persze már előrevetíti azt is, hogy nem mindegy, kivel és hogyan bocsátkozunk harcba a különféle pályákon.

Ráadásul a bolygókat nemcsak magunkban, de játékostársainkkal is végiglőhetjük, és ez az egyik érdekessége a Martyrnak. A játék ugyanis szezonálisan fog felépülni (de csak egyszer kell kifizetnünk, a többi kontent ingyenes lesz), és a következő évad történetét mindig az határozza majd meg, hogy hogyan döntött adott helyzetben a játékosok többsége.

KÖRNYEZETKÁROSÍTÓ ELEMEK

A játékban három kasztból választhatunk majd, bár a fejlesztők gonosz módon csak kettőt voltak hajlandók bemutatni, a harmadikról pedig mélységesen hallgattak. Ejnye! No mindegy, a bemutatott kettő, a Crusader és az Assassin legalább igencsak eltérő egyéniség. A Crusader a helyi tank, lassú, de megállíthatatlan, tűzereje pedig akkora, hogyha bevetik a második világháborúban, délutánra a németek kapitulálnak. Az Assassin ezzel szemben gyors és precíz harcos, viszont inkább távolról operál, és valamivel sebezhetőbb, mint nagyobb bajtársa. A kasztokat számos irányba fejleszthetjük, így az egy osztályba tartozó harcosok is kellően eltérőek lehetnek majd.

Az Inkvizítorok amúgy nemcsak az ellenségre, de a környezetre is károsan hatnak, ugyanis minden lerombolható a pályán, ami nem fog jótékonyan hatni az ellenfelekre, vagy éppen ránk, ha a mi fejünkre hullik a mennyezet. Ezt amúgy alaposan ki is használhatjuk, hiszen igen komoly fedezékrendszer van a játékban, amit nemcsak a golyók felfogására, de rejtőzködésre is kihasználhatunk, na és persze a pofátlan ellenség is ki fogja aknázni az ebben rejlő lehetőségeket.

A TAPASZTALAT

A fentiek a papírra vetette „reklámot" tükrözik, de hadd gyilkoljam le előre a poént: mindez valóban benne van a játékban. A harcok nagyon intenzívek tudnak lenni, az ember hamar elveszhet a forgatagban, amikor lerohanja egy hordányi mumus, miközben a távolból nagyobb köpék lövöldöznek rá, persze azok mufurc módon, fedezék mögül.

A küldetések térképe. Itt választjuk ki az adott bolygót, ahol aztán csatába vonulhatunk, legalábbis egyelőre csak erre volt lehetőségünk.

INTERJÚ VAS GERGŐVEL

A W40K világához képest nem lassú a játék?
Tervbe van véve a gyorsítás, az Assassinnál látszik is, hogy pörgősebb karakter, úgyhogy igen, gyorsabb lesz a játék.

Hány karakter lesz benne?
Most kettő játszható, és lesz egy harmadik is. És azt majd meglátjuk, hogy a szezonok folyamán hogyan alakulnak a dolgok.

Ez a három karakter nem lesz kevés?
Igazából az azonos karakterek között is lesz különbség, a fejlődés során akár két teljesen különböző Crusadert vagy Assassint is csinálhatsz. Úgyhogy nem lesz kevés.

Mik a tervek ezekre a szezonokra?
Minden évadba új küldetések, bossok, NPC-k kerülnek, és mindnek lesz egy témája, ami körül a történet forog majd. Ez lehet egy szereplő vagy egy küldetés is. Igazából minél több dolgot akarunk a játékhoz ingyenesen hozzáadni.

A Van Helsingben voltak erődépítések. Ebben lesz hasonló?
Tervbe van véve, afféle központi hub lesz, amit más játékosok esetleg megtámadhatnak, de ez még csak koncepció formájában létezik.

Hány szezont terveztek és milyen hosszúakat?
Minél többet. Szeretnénk, ha a játék sokáig élne, de ez sok mindentől függ. Az első szezon teszt is lesz, hogy lássuk, mennyi kontentet bír el, mennyi idő alatt tudják ezt kijátszani a játékosok.

Annyi baj legyen. A Crusader remek választás egy ilyen csetepatéra, gyorsabban aprítja fel az ellenfelet belharcban, mint a fűnyíró a mamika csivaváját. Tűzharcban is igen komoly erőt képvisel, mondjuk úgy, hogy egy atombomba hozzá képest finomabb eszköz, mint egy dobócsillag. Külön élmény a falak kibontása, ilyenkor ugyanis a morc ellenfelek védelem nélkül maradnak – persze megpróbálnak új helyre menekülni, de mire odaérnek, már kicsit szétesettebbek lesznek. Még viccesebb, amikor rájuk omlasztjuk a berendezést.

Amúgy egy boss-harcot is lehetőségünk nyílt kipróbálni, ez is igencsak élvezetes volt. Persze, itt, akárcsak a mezei harcokban a klikk-klikk-klikk üzemmód érvényesül – mint általában minden Diablo-klónban –, de azért érdemes kifigyelni, hogy a boss miféle taktikát vet be ellenünk, milyen trükkjei vannak. A demó nagyfőnökénél például érdemes volt tartani a távolságot, mert hajlamossá vált elszabadult lokomotív módjára beletunkolni szegény Inkvizítort a betonba. Emellett, ha gyengült, pofátlan módon erősítést hívott, tovább bonyolítva az amúgy sem egyszerű csatát.

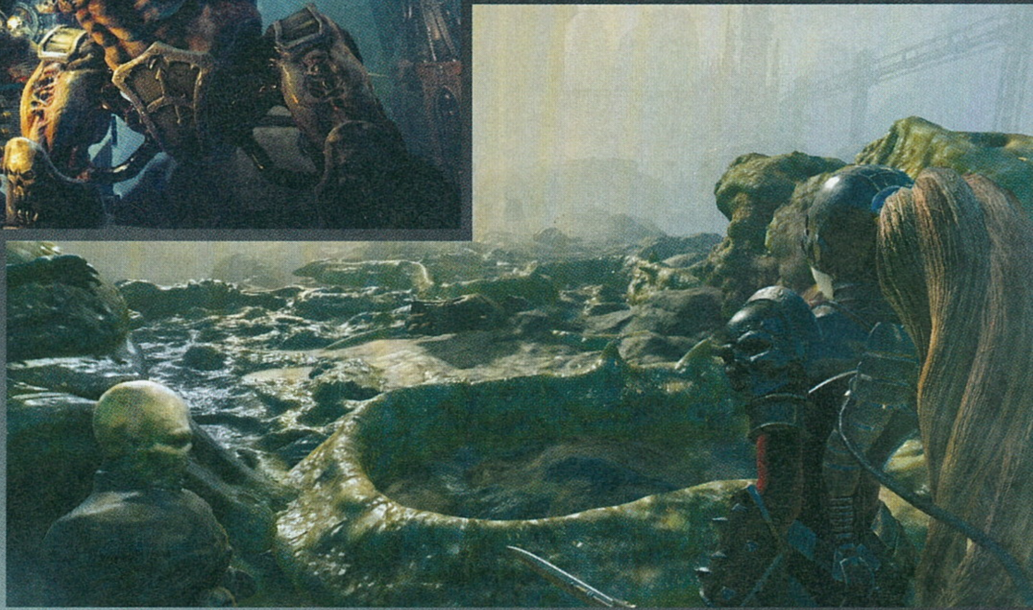
A másik pálya, mint korábban fejtegettem, egy felszíni, nyíltabb placc volt. Itt egy Assassinnal lehetett hepajkodni, így kihasználhattuk távolharci képességét – persze, használható belharcban is, de tapasztalatom szerint jobb, ha a mesterlövész puskával már azelőtt elimináljuk az ellent, hogy az kardtávolságba kerülne. Egyrészt, mert fedezék mögül lőni egészségesebb, másrészt, mert az a puskának csúfolt ágyú igen látványosan viszi szét a puhatestűeket – vérengzők előnyben. A küldetés célja amúgy az összes rosszarcú eliminálása volt, ami igen gyorsan kivitelezhető.

És talán ez az egy apróság az, amit felróhatunk a játéknak most így, az elején. Túl könnyűnek tűnt. Eleve, a program kicsit lassú, a tűzerő meg nagy, és a hősök strapabíróak. Ráadásul az életerő is igen gyorsan regenerálható, az ugyanis úgy működik, hogy bizonyos idő alatt feltöltődik az „injekció", aztán lenyomjuk a Q-t, és máris felgyógyultunk. „Bizonyos idő" alatt értsd: kellemesen gyorsan. Persze, ezt ne vegyétek verdiktnek, hiszen távolról sem a végleges játékot nyüstöltük, és a készítők szavai alapján ezen a téren sem lesz gond.

Ezzel a barátságos fazonnal akasztottuk össze bajszunkat a próbakör alatt... hihetetlen, de nem éppen a diplomáciáról híres.

RETTEGJETEK ELLENFELEK

A Martyr nagyon ígéretes játéknak tűnik a próba után, ami tulajdonképpen már most nagyon jól szuperál. Legalábbis az a része, amit Böjtivel kipróbáltunk, nem adott okot a panaszra – na jó, én nem panaszkodom, de Böjti sem tűnt elkámpicsorodottnak. És biza a fejlesztés még tart, a játék ugyanis csak 2017-ben fog megjelenni, szóval bőven van idő a lehető legtökéletesebbre csiszolni ezt a gyémántot.



REMEK EGERET TERELEK

Ghost of a Tale

[ÍRTA CHRIS]

Ha valaki pár hete azt mondta volna nekem, hogy „itt van ez a kisállatos, lopakodós játék, játssz vele", biztosan körberöhögtem volna. Első ránézésre ugyanis a Ghost of a Tale egy aranyos, gyermeteg mesének tűnt, de amint jobban belemélyedtem, teljesen levett a lábamról.

A Ghost of a Tale sok tekintetben az év egyik legérdekesebb alkotása. Kezdjük azzal, hogy főszereplője nem hétköznapi szuperhős, hanem egy Tilo névre hallgató szürke kisegér, aki a patkányok uralta középkori világban próbálja megtalálni szerelmét. De a meseszerű világ csak elsőre tűnik barátságosnak, ugyanis nemcsak beszélő gonosz patkányok, hanem undorító pókok, békák és egyéb élőlények is lakják, akik az olyan egereket, mint mi, alantos lénynek tekintik. Egyébként sem túl vidám hely ez, ugyanis évszázadokkal egy pusztító esemény után járunk, amit úgy neveztek, hogy a Zöld Láng háborúja. Ebben egy smaragdzöld láng elpusztított mindenkit a világban, aki szembe mert szállni vele, a halottakat pedig újraélesztve küldte csatába az élők ellen. Most pedig, mikorra már lassan mindenki elfelejtette, hogy ez a kataklizma megtörtént, nagyon úgy tűnik, hogy a Zöld Láng hamarosan visszatér, mi pedig kezdhetünk rettegni, hogy mi fog történni velünk és fajtársainkkal.

A RÁGCSÁLÓK TITKOS ÉLETE

Szóval ebbe a nem túl gyerekbarát mesébe csöppenünk bele Tilóval, aki egy börtöncella padlóján tér magához. Tilo egy szürke kisegér, aki nagyjából a képernyőnk egy negyedét foglalja el, őt fogjuk irányítani a végigjátszás folyamán. A Ghost of a Tale-lel egy nézd-a-hátam stílusú akció-szerepjátékot kapunk, aminek a legfontosabb elemét a lopakodás biztosítja. Ez azt jelenti, hogy gyakorlatilag kerülnünk kell mindenféle találkozást a patkánylényekkel és a világban élő legtöbb teremtménnyel, ugyanis itt majdnem mindenki a húsunkra éhezik. Szerencsére kalandjaink során találkozunk barátságosabb állatokkal is, akik különféle küldetéseket bíznak ránk, amiket ha teljesítünk, hasznos holmikat zsákolhatunk be.

Igen, a Ghost of a Tale egyfajta szerepjáték is, amiben ugyan nincs fejlődési rendszer, nincsenek képességeink vagy tulajdonságaink, de hősünket különféle ruhákba, páncélokba is belebújtathatjuk, ehhez kapunk egy leltárt és egy öltöztetős babát is. Ezek a ruhák egyébként segíthetnek beolvadni a környezetbe, vagy a viselésükkel belophatjuk magunkat egyes szereplők szívébe. Tipikusan ilyen a kalózruha, aminek ha minden darabját összeszedjük, akkor egyrészt piszok jól fogunk kinézni, másrészt szóba állnak velünk a kalózok rajongói.

Tilóval persze rengeteg alkalommal megsérülhetünk annak ellenére is, hogy viszonylag óvatosan kóricálunk. Ilyenkor jönnek jól a felszedhető kaják és a használható tárgyak, amelyekből bőségesen akad mindenfelé. Találhatunk magvakat, gyümölcsöket és különféle étkeket, amelyekkel életerőcsíkunkat tarthatjuk vastagon, valamint egy rakás használati tárgyat, ezek segíthetik egyes helyeken a továbbjutásunkat. Ilyen például a gyertya, ami gyertyatartóba rakva megvilágíthatja számunkra az áthatolhatatlanul sötét területeket, vagy

ADATOK

KIADÓ
SeithCG

FEJLESZTŐ
SeithCG

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2016. 07. 25.

STÍLUSMINTA

Oddworld: Abe's Oddysee
1997 (ODDWORLD INHABITANTS)

Thief
2014 (SQUARE ENIX)

A hihetetlenül aranyos karakteren túl a látvány miatt is érdemes kipróbálni a játékot: a fényhatások fantasztikusak, és az összkép is eszméletlen.

Három játék, amiben állatkodhatunk

Conker's Bad Fur Day

Bár doboza alapján első ránézésre olyan játéknak tűnik, amit vidáman pakolna be bármelyik anyuka a kosarába, hogy kedvenc csemetéjét megajándékozza vele, nem véletlen a doboz sarkában lévő „kizárólag felnőtteknek" matrica. Conker, a játék főhőse ugyanis egy alkoholista mókus, aki miután taccsra itta magát, szeretne hazajutni barátnőjéhez. Humoros, morbid, helyenként kimondottan obszcén platformerről van szó, ami nagyon jó kritikákat kapott. A program 2001-ben jelent meg Nintendo 64-re.

Goat Simulator

Ki ne ismerné mindenki kedvenc kecskeszimulátorát, a Goat Simulatort? A program 2014. április elsején jelent meg, de eleinte csak egy vicces próbamunkának szánták készítői, amivel az Nvidia PhysX-et és az Apex fizikai motort szerették volna prezentálni. De miután az alfa verzióról kikerült videót két nap alatt közel 1 millión nézték meg, sejteni lehetett, hogy hamarosan fizetős tartalommá alakul a próba. Megjelenése óta 3 nagyobb kiegészítőt is kapott, melyek jóval őrültebbek az alapkiadásnál.

Overgrowth

A közel 8 éve (!) készülő Overgrowth tipikus példája annak, hogy miért kell óvatosan kezelni a korai hozzáférésű játékokat. A játék 2013 óta kapható a Steam áruházában, de a végső megjelenéséről már lassan mindenki lemondott. Pedig az első változata nem is tűnt olyan vészesnek: az Overgrowth egy verekedős játék, amiben nyulakkal harcolhatunk egymás ellen, s minden egy precíz fizikai motor köré lett felépítve, ahol a legnagyobb sebzéseket nem is annyira mi okozzuk, hanem inkább a környezetünk.

Bár a Ghost of a Tale alapvetően nem egy akciójáték, és Tilo sem kifejezetten hős alkat, egy-egy esetben még a Dark Souls is eszünkbe juthat a kampány során.

az üveg- és faágdarabok, amelyeket hajigálva elterelhetjük az őrök figyelmét, vagy átkapcsolhatunk velük elérhetetlen fali kapcsolókat. A játékmenet egyáltalán nincs túlbonyolítva, az oktatómód közel 5 perc alatt elmagyarázza nekünk a leglényegesebb információkat, amiket ismételve és betanulva képesek leszünk egyre bátrabban közlekedni a patkányoktól hemzsegő börtönkastélyban. A lopakodás sem nehézkes, ellenfeleink feje felett folyamatosan egy kijelző mutatja nekünk, hogy mennyire kerültünk bele látószögükbe, vagy mennyire sikerült magunkra vonni a figyelmüket egy-egy zajosabb mozdulatunkkal. Ha el akarunk bújni előlük, akkor könnyen megtehetjük, ugyanis lépten-nyomon találhatunk a pályákon olyan elemeket, amelyekbe elrejtőzhetünk (ládák, szekrények stb.), de ha netán észrevesznek minket, akkor sincs nagy gond, mert könnyen elfuthatunk üldözőink elől, s ha kikerülünk a látószögükből, simán elbújhatunk valahova. Ennek ellenére a Ghost of a Tale nem könnyű játék, ugyanis sokszor rengeteg időbe telik rájönni, hogy melyik kulcsot hol szerezhetjük meg, hol nyithatunk ki vele egy ajtót. A játékmenet viszont képes magába szippantani az embert, ugyanis a kihívások még épp azon az elviselhető szinten mozognak, hogy nem érik el a frusztrációs küszöböt.

SAJTBÓL VAN A HOLD

Talán elég csak ránézni a közeli képekre és máris látszik, hogy mennyire meseszép világba is invitál minket a korai hozzáférésű program. A cikkem elején már említettem, hogy egy különleges játékról van szó: ezt egyrészt a történetére és a játékmenetére, másrészt pedig a látványvilágára értettem. A Ghost of a Tale rendkívül magával ragadó vizuális stílussal nyűgözi le a játékosait, mindez pedig annak fényében válik egészen döbbenetessé, hogy az egészért egyetlen ember a felelős.

Igen, jól olvastátok, ezt a játékot egyetlen ember hozta/hozza tető alá, aki nem más, mint Lionel Gallat, a DreamWorks és a Universal Studios veterán animátora. Ő alkotta meg a játék látványvilágát, rajzolta az összes textúrát, tervezte és építette fel a pályákat, készítette az animációs fázisokat és majdnem minden mást is, amit a Ghost of a Tale-ben láthatunk. Csupán pár apróságához kért külsős

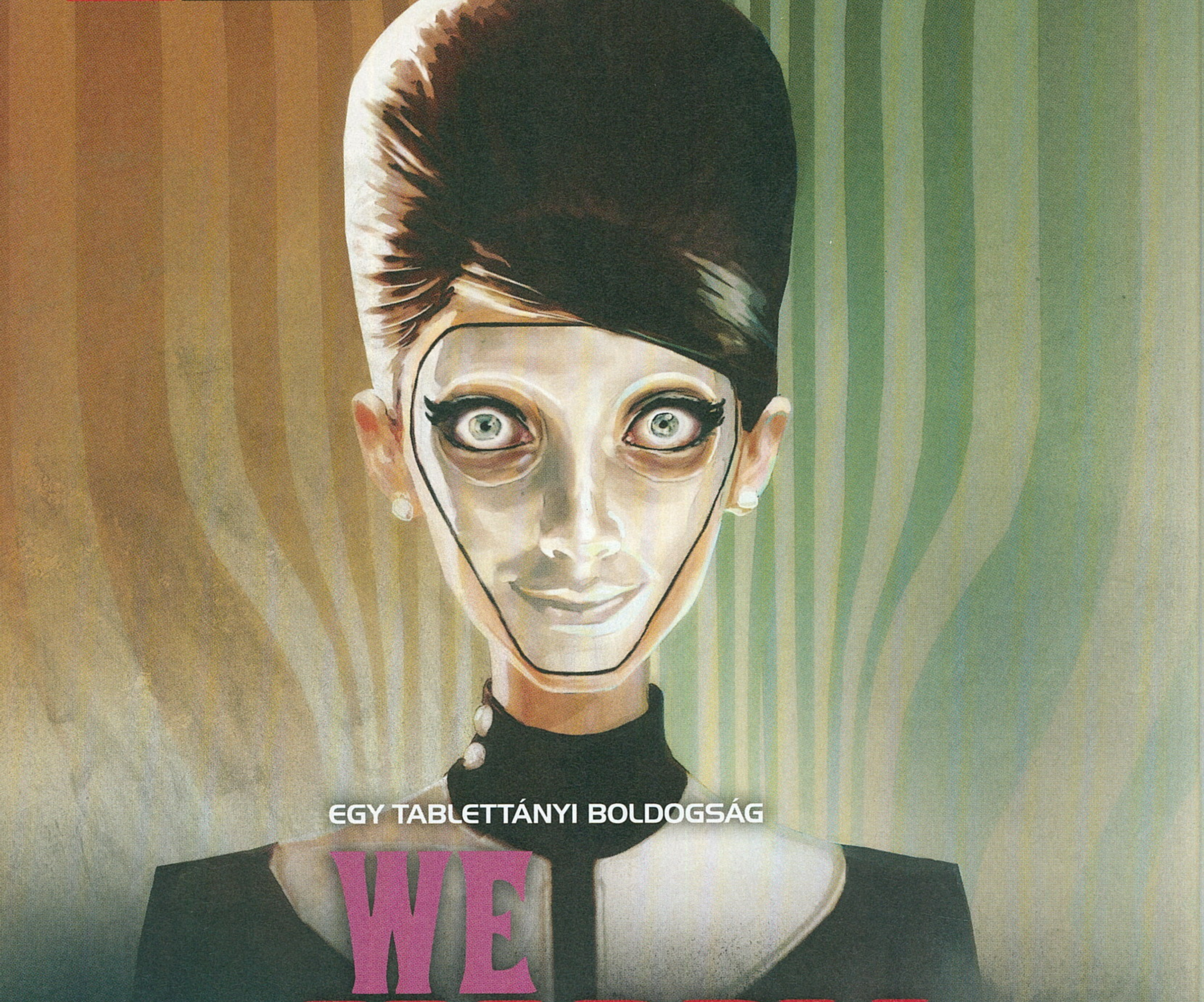
Lionel Gallat produkciója példaértékű, ilyen kiforrott korai hozzáférésű játékkal még nem is találkoztunk.

segítséget, amiket ő maga nem tudott elkészíteni. Mindehhez a többször bizonyított, ámde ezen a szinten már egyáltalán nem egyszerűen kezelhető Unity motort használta, ami egészen elképesztő és irigylésre méltó teljesítmény a részéről. Őszintén bevallom, hogy bár több egyemberes vagy kis fejlesztőcsapatos projektet láttam már, ilyen igényes és színvonalas alkotással 20 éves pályafutásom alatt egyszer sem találkoztam ebben a szcénában.

EGÉRRE FEL!

Ennyiből már kitalálhattátok, hogy a Ghost of a Tale egy olyan program, amit vétek lenne kihagynia annak, akit kicsit is vonz a lopakodós játékok világa. Bár a meseszerű körítés riasztó lehet sokak számára, nem szabad elhamarkodottan ítélkezni felette, mert a játékmenet és a látvány magával ragadó és lehengerlő lehet azok számára is, akik Battlefieldeken vagy Far Cry-okon nevelkedtek. Külön kiemelnénk, hogy a játékot jelenleg 20 eurós áron (6200 Ft) kínálják Steamen, és a megvásárlása után nem kell hónapokat várnunk arra, hogy kipróbáljuk.

Jelen pillanatban is egy teljes, majdhogynem véglegesnek tűnő alkotásról beszélünk, aminek megjelenése valószínűleg (egyelőre még nincs konkrét időpont) már a sarkon van.



EGY TABLETTÁNYI BOLDOGSÁG

WE HAPPY FEW

Talán valóban jó lenne, ha olykor boldog tudatlanságban élhetnénk. De mi van akkor, ha nem lenne választásunk? Ha akkor is ködös álomvilágba kényszerítenének minket, ha kíváncsiak lennénk, mi zajlik körülöttünk? Ha szeretnénk szembenézni tetteink következményével, vagy egyszerűen érezni valamit?

[ÍRTA CHRIS]

Persze a végigjátszás során jobb fegyverekhez is juthatunk, azért a We Happy Few nem egy akciójáték, szóval plazmavetőkre senki ne számítson.

Ezt a témát boncolgatja a nyáron korai hozzáférést kapott We Happy Few, ami egy nagyon pici fejlesztőcsapat, a Compulsion Games második munkája. Első játékuk, a Contrast még 2013-ban jelent meg, de nem igazán volt elsöprő sikere. A 60% közeli értékelések láttán viszont a fejlesztők nem adták fel, és belevágtak újabb projektjükbe, amely már most nagyon úgy tűnik, hogy lemossa a foltot a hírnevükről. Ez a játék pedig nem más, mint cikkünk alanya, a We Happy Few, ami egyszerre frissítően eredeti, idegesítően nehéz, hihetetlenül abszurd és csodaszép. És hogyan sikerült ennyi jelzőt magára aggatnia? Elmondjuk.

A véletlenszerűen generálódó tartalom sokaknak okozhat örömöt a szavatosság terén, de legalább ennyien utálják majd.

NE LÉGY SZONTYI!

Ahhoz, hogy megértsük, miért olyan különleges a We Happy Few, nézzük meg, hol is játszódik! Történetünk 1964-ben veszi kezdetét. Egy alternatív valóságban járunk, amely 1933-ban letért az általunk ismert idővonalról. Ebben a világban Adolf Hitler és a náci párt nem jutott hatalomra, de Európában ennek ellenére megalakult a Német Birodalom, ami aztán hatalmának csúcsán háborúba sodorta az egész kontinenst, s bekebelezte az Egyesült Királyságot is. A szigetország kormánya azért, hogy elkerülje a teljes pusztulást, végül megadta magát, a mi történetünk pedig itt, egy kicsiny szigetvárosban veszi kezdetét. Egyike vagyunk azoknak a lakóknak, akik egy olyan rettentő szörnyűséges dolgot tettek (nem tudni, hogy mit), olyan megbocsáthatatlan borzalmat követtek el, hogy komoly bűntudat ébredt bennük. A kisváros lakói ennek az emésztő bűntudatnak a szorongásában éltek, ami nem mehetett így tovább, s azért, hogy elfelejtsék, milyen embertelen gonoszságot műveltek, megalkottak egy Öröm névre hallgató hallucinogént, amelynek fogyasztói boldog tudatlanságba merülve elfelejtették, milyen a maró fájdalom.

De akadt ezzel egy kis probléma. Bár a gyógyszer hatásosnak bizonyult, és valóban felejtést hozott sokak számára, akadtak páran, akik immunisak voltak a hatására. Mivel a boldog lakók nem engedhették meg, hogy a negatívok lehúzzák őket, ezért száműzték a lehúzókat a külső városnegyedekbe, és elkezdték kötelezővé tenni az Öröm szedését mindenki számára. A boldogságmámorban úszók aztán idővel álarcot húztak magukra, amit végül kötelező viseletté tettek, ha pedig kellett, erőszakkal kényszerítették rá a lakókat arra, hogy tovább szedjék a bogyókat. A kirekesztett, immunis emberek eközben nyomorogtak, éheztek, és a világ többi részétől elszeparálva élték tovább életüket. A városban olyannyira nagy volt az öröm és a boldogság, hogy észre sem vették, hogy véget ért a háború. Németország kapitulált, kivonult a megszállt területekről, az Egyesült Királyság pedig elkezdett újra két lábra állni. De a városlakók erről mit sem sejtettek, s pár ott élő tudósnak hála olyan korukat megelőző technikai vívmányokat alkottak meg, mint amilyeneket például a BioShock-szériában láthattatok. Tesla-fegyverek, hordozható energiaforrások, és szupermodern biztonságtechnikai rendszerek készültek, amiket persze mind a '60-as évekre jellemző berendezésekbe építettek bele. Mivel a kisváros eközben megőrizte a hagyományos brit építészeti elemeket, egy elég érdekes kettősség figyelhető most meg

ADATOK

KIADÓ
Compulsion Games

FEJLESZTŐ
Compulsion Games

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2016. 07. 26.

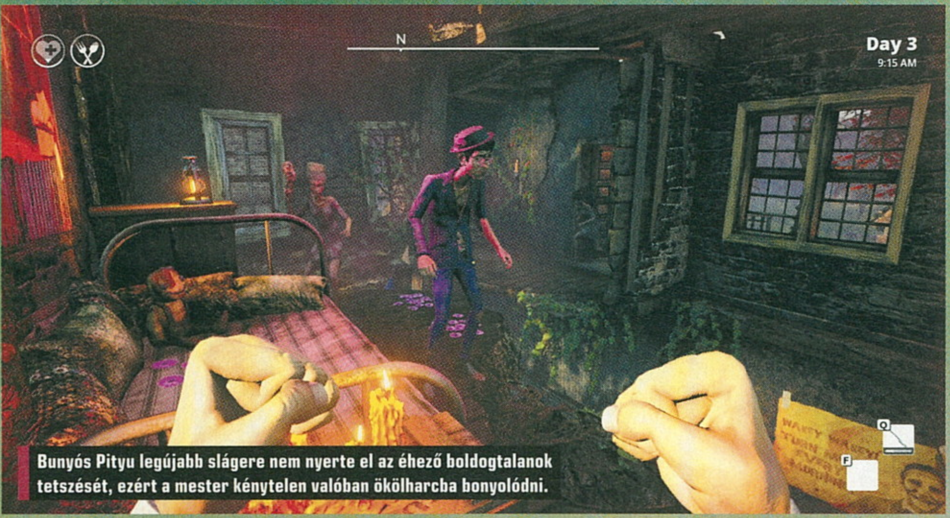
STÍLUSMINTA

BioShock
2007
(2K GAMES)

Rust
2013
(FACEPUNCH STUDIOS)

LEGYÉL TE IS FEJLESZTŐ!

A We Happy Few-t korai hozzáférésben töltötték fel a Steamre, és szemben sok hasonszőrű projekttel, a Compulsion Games alkotásába a játékosok is beleszólhatnak. A fejlesztők folyamatosan pásztázzák a különböző fórumokat, elsősorban a Steam közösségközpontját, illetve kérdőíveket küldenek körbe a vásárlók körében, hogy a játékosok visszajelezhessenek az addigi eredményekről. Ez nemcsak a közönség érdekét szolgálja, hanem a játékét is: mivel a We Happy Few a mai divatnak megfelelően procedurálisan generált pályákat használ, fontos, hogy minél több tesztelő segítségével tökéletesíthessék az algoritmust. Erre pedig, lám-lám, az Early Access a legjobb mód.



Bunyós Pityu legújabb slágere nem nyerte el az éhező boldogtalanok tetszését, ezért a mester kénytelen valóban ökölharcba bonyolódni.

Huxley Szép új világához és Orwell 1984-éhez még egy fejlesztő sem járt ennyire közel, mint a Compulsion Games a We Happy Few-val.

Wellington Wells utcáin. Egy olyan abszurd világ képe tárul elénk, amihez foghatót még senki sem látott: maszkot viselő boldog lakók, utótópikus, lerobbant városnegyedek, modern elektromos fegyverek és a kegyetlen rendőri brutalitás egyszerre van jelen Wellington Wellsben, ahova idegen ember már nem merészkedik. Itt éljük tehát dolgos hétköznapjainkat. Nem vagyunk nagyravágyók, nincsenek nagy igényeink, csupán egy egyszerű polgár életét éljük, akinek a feladata a helyi hírek rostálása, hogy az itt élők csak a legszebbekről értesülhessenek. De egy nap meglátunk valamit, ami olyan hatással lesz ránk, hogy úgy döntünk, elég a mámorból, és nem vesszük be a napi bogyónkat. Ezek után hamar felfigyelnek ránk a rend őrei, és pikk-pakk a boldogtalanok lepusztult negyedében találjuk magunkat, ahova gyakorlatilag meghalni küldik az embereket.

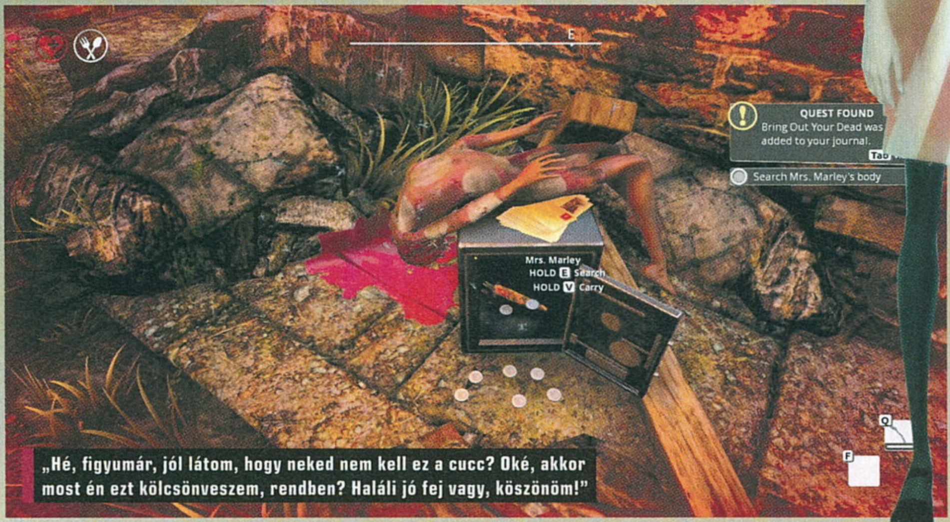
RUST+BIOSHOCK=?

A játékmenet nagyjából úgy néz ki, mintha egy belső nézetes akciójátékot látnánk, amelyben egyszerre találhatók meg a BioShockból ismerős sci-fi elemek, valamint túlélőjátékokra jellemző „egyél-igyál-aludj" metódus, azaz úgynevezett rogue-szerű modullal öntötték nyakon az egész programot. Ez utóbbi talán elriaszthat pár játékost, de gyakorlatilag egy kőkemény túlélőjátékról beszélünk, annak minden előnyével és hátrányával. A történet szerint adott tehát egy kisváros, Wellington Wells, itt térünk magunkhoz egy koszos kis óvóhelyen, ahol az első feladatunk az lesz, hogy kijussunk, majd jó néhány további kihívást megoldva megmentsük városunkat a játék által csak teljes társadalmi széthullásnak nevezett vészjósló eseménytől – bármit is jelentsen ez. Bár a képeken egy belső nézetes akciójátéknak tűnhet a program, a We Happy Few esetében akcióról nem igazán beszélhetünk, hacsak nem kezdünk el mindenkivel keménykedni, ami nem túl bölcs dolog. Leginkább a lopakodáson, a nehézségek megoldásán és a túlélésen van a hangsúly. Ezek mozgatórugója, hogy a fent említett cél érdekében egyre beljebb jussunk Wellington Wells egyes negyedeibe, melyeket gondosan, akadályokkal szeparáltak el egymástól a készítők. Ahhoz pedig, hogy átjussunk egy-egy ilyen akadályon, különféle feladatokat, azaz ha úgy tetszik, küldetéseket kell megoldanunk.

A játékmenet itt válik kicsit különlegessé és talán riasztóvá. Ugyanis ahhoz, hogy megoldjuk ezeket a feladatokat, mindig újra és újra meg kell ismernünk Wellington Wells városát, mert a We Happy Few-ban a halál permanens, tehát ha meghalunk, akkor bizony kezdhetjük elölről az egész történetet onnan, hogy magunkhoz térünk az óvóhelyen. Emellett a város és az abban található küldetések procedurálisan generáltak, ami azt jelenti, hogy a benne található NPC-ket, a küldetéseket és a küldetések szempontjából fontosabb területeket minden egyes új játék indulásakor máshova pakolja a rendszer. Így aztán csak nagyon lassan, sok-sok járkálás árán ismerhetjük meg a teljes várost, ami kifejezetten idegesítő lehet egyesek számára. Szerencsére a megoldandó feladatok sohasem változnak, hiszen ugyanazokkal az emberekkel és ugyanazokkal a kívánságokkal találkozunk mindenhol, bármennyiszer is futunk neki a végigjátszásnak, de a procedurális generált világnak köszönhetően minden megkavarodik kicsit. Ez egyrészt jópofa, hiszen soha nem látjuk ugyanazt a térképet kétszer, ez pedig növeli az újrajátszhatósági értéket, de másrészt fárasztó is, hiszen bármennyire is tudjuk, mit és hogyan kéne csinálni, minden egyes halál után kezdhetjük újra a keresgélését ugyanazoknak a lakóknak és épületeknek. De mielőtt egy „Kell ez a francnak!"felkiáltással leszednétek a steames kívánságlistákról a játékot, elmondjuk, hogy a permanens halál – bár nem ajánlott, de – kikapcsolható az új játék indításakor, ami rendkívüli mértékben megkönnyítheti a felfedezést.

MACKÓNADRÁGBAN A BELÉPÉS TILOS

De permanens halál ide vagy oda, a We Happy Few-ban mindig fontos, hogy odafigyeljünk, hova lépünk, mit teszünk



„Hé, figyumár, jól látom, hogy neked nem kell ez a cucc? Oké, akkor most én ezt kölcsönveszem, rendben? Haláli jó fej vagy, köszönöm!"

INTERJÚVÉGEN A BOLDOGSÁG FORRÁSA

A Compulsion Games egy kicsi, mindössze húsz főt foglalkoztató csapat, amelynek tagjai hirtelen kaptak óriási médiafigyelmet, hála a We Happy Few VR-re kihegyezett E3-as videójának. A stúdió székhelye Montrealban van, egy gyárépületet bérelnek, és bár a játékról első ránézésre nem mondható meg, hogy független fejlesztés, a Compulsion Games bizony egy kiadóval sem áll állandó szerződésben. Egyedüli nagycéges támogatójuk a Microsoft, ők segítik a programot a marketing és az xboxos változat terén. A srácokat a játékról kérdeztük.

Gondolkoztatok azon, hogy egy más idősíkba, egy másik világba építsétek fel a játékot, vagy a kezdetektől biztosak voltatok abban, hogy ez az éra lesz a megfelelő?
Tulajdonképpen ez már a második ötletünk volt! Eleinte a '60-as évek Kelet-Európájába szerettük volna tenni a történetet, a disztópikus környezet, az elnyomó rezsimek, az építészeti stílusok és a téli környezet miatt. De végül úgy döntöttünk, hogy nem akarunk a hóval és a téllel foglalkozni, és úgy éreztük, hogy akadhat más helyszín is, ami tökéletes lenne a játéknak. Végül a művészeti vezetőnk döntött az Egyesült Királyság mellett, ahol egy optimistább hangulatú világot kreáltunk, egy kis sajátos csavarral persze.

Mi a helyzet a több játszható karakterrel? Mennyire változtatja meg a játékmenetet az, ha másik hőssel vágok bele?
Eddig még nem beszéltünk túl sokat a történetről vagy arról, hogy mi különbözteti meg a karaktereket, de mindegyiküknek más-más sztorija lesz. Erről majd többet tudunk mondani, ahogy közeledünk az 1.0-s verzió megjelenéséhez.

Egy nagyon kis csapattal készül a játék, de ha esetleg többen dolgozhatnátok rajta, milyen elemekkel bővítenétek még ki a We Happy Few-t?
Szerintem egy nagyon érdekes lehetőség lenne a többszereplős mód. Feltételezve persze, hogy az új fejlesztőink valamilyen varázserőt birtokolnának, és nem lenne hatással a munkájuk az egyszemélyes részre. Ez persze a valóságban nem működhetne, mert bárki bármit hozzátenne a játékhoz, azzal belenyúlnánk a fejlesztési folyamatba, ami nagyon kockázatos. De a multiplayer nagyon szuper lenne és számtalan új játékelemmel bővíteni ki a programunkat.

Nagyon tetszik nekünk a játék látványvilága, milyen könyv vagy film inspirált titeket arra, hogy ilyen világot alkossatok?
Mindegyik területét más-más, túl sokáig tartana felsorolni. A falu például a The Prisoner című tévésorozatból lehet ismerős, ami egy hatalmas titkot rejt. A városi negyedek láttán a Brazil című film ugorhat be, az építészeti jegyei alapján. A technológiai elemek pedig a Doctor Who (Ki vagy, Doki?) című sorozatból és ugyancsak a The Prisonerből lehetnek esetleg ismerősek.

Melyik részére vagytok legbüszkébbek a játéknak?
Azt hiszem, talán a procedurálisan generált játéktérre és a háttértörténetre. Jelenleg is együtt dolgozunk a játékosokkal azon, hogy még jobb generált világot alkothassunk, kaptunk is tőlük pár remek ötletet, amiket az elkövetkező hónapokban megvalósítunk. Közben a történeten is dolgozunk a háttérben, ami miatt rendkívül izgatottak vagyunk. De az még egyelőre titok!

Köszönjük az interjút, sok sikert a játékhoz!

és kivel állunk szóba. Nem elég, ha csak fel és alá rohangálunk a városban, gondoskodnunk kell alapvető igényeinkről is, hiszen főhősünket ugyanúgy gyötörheti az éhség, a szomjúság és a fáradság, mint minket a gép előtt ülve. Szinte folyamatosan kaja és ivóvíz után kell kutatnunk, valamint a továbbjutás érdekében különféle tárgyakat is el kell készítenünk, hogy képesek legyünk megvédeni magunkat az agresszívebb lakástulajdonosoktól, akik például sérelmezik, ha kifosztjuk őket. De egy csábító széf vagy szekrény is felkeltheti a kíváncsiságunkat, amiket csak fémdarabokból eszkábálható álkulccsal nyithatunk ki. A terepen találhatunk fegyvereket, ételeket (ezek lehetnek romlottak is, amik megmérgezhetnek minket), italokat, gyógyszereket, valamint ruhákat is. Rengeteg apróbb, úgynevezett „komponens" is átfut majd a kezünk közt, melyekből további felszereléseket faraghatunk magunknak a játékban található munkaasztalok egyikén. Készíthetünk csapdákat, riasztókat hatástalanító eszközöket, feszítővasat, gyógyszereket, és egy rakás hasznos holmit, amivel megkönnyíthetjük az életünket. Az ezekhez szükséges recepteket is keresgélnünk kell, amik többnyire postaládák vagy bútorok mélyén lapulnak.

A ruhakészítésnek például különösen fontos szerep jut, ugyanis ahogy sikerül egyre gazdagabb negyedekbe eljutnunk, úgy lesz szükségünk egyre igényesebb öltönyökre. Ha ugyanis túl slamposan jelenünk meg egy gazdagabb negyedben, simán megtámadhatnak minket a helyiek kb. úgy, mintha egy ibizai bárba mennénk be olajfoltos mackónadrágban. De ruháinknak védelmi vagy egyéb funkciója is van, mert például szegecselt öltönyt vagy csendesebb „tolvajcipőt" is kraftolhatunk magunknak, ha elegendő alapanyag áll rendelkezésünkre.

MÉG HIÁNYZIK A LELKE

Hogy mit is kéne még tudni a We Happy Few-ról? Nos, a játék jelenleg alfa készültségi fázisban van, aminek korai hozzáférésű változata már megvásárolható és kipróbálható Steamen és Xbox One-on is. Bár elég sokat nyüstöltük és számunkra sokszor úgy tűnt, mintha végleges lenne, messze áll még attól, hogy annak nevezhessük. Először is hiányoznak belőle a további főszereplők, akikből még legalább ketten lesznek a végleges megjelenésre (jelenleg Arthur Hastings az egyetlen), és különböző előtörténetük lesz majd. Ezenkívül a sztori jelenleg nagyon lyukacsos, fogalmunk sincs például, hogyan kapcsolódnak egymásba egyes történések, a pályaszakaszokat pedig semmi sem köti össze. Voltaképpen egyelőre csak egy nagy kusza túlélőkaland a We Happy Few, amiből rettentően hiányzik valami, ami segítheti a játékost jobban azonosulni ezzel a világgal. Bár a látványvilág sokban hajaz a BioShock-univerzumra, játékmenetét tekintve a We Happy Few nagyon messze áll attól. Ez a játék ugyanis egyelőre csupán egy rendkívül látványos, hangulatos túlélőprogram, aminek vásárlása előtt mindenképp tedd fel magadnak a kérdést: valóban eléggé türelmes vagy ahhoz, hogy akáe többször is nekifuss ugyanannak a feladatnak? ◘

PC GURU

ELŐFIZETÉSI AKCIÓK: MAGAZIN + EXTRA

Szereted a játékokat? Érdekelnek a technológiai újdonságok, hardverek, trendek? Szeretnél minden hónapban egy teljes játékkal gazdagodni? Nosza, fizess elő a PC Guru magazinra!

Minden számhoz teljes játék

Tesztek, előzetesek, interjúk

Minden számhoz ESET vírusirtó

Az előfizetés mellé ráadásul kérhetsz valamilyen extrát is. A legújabb játékok, gamer perifériák, SSD-k és egyéb érdekességek várnak. A túloldalon szemezgethetsz őszi-téli kínálatunkból!

Itt az ősz, így ismét frissítettük hát az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Az akciók 2016. december 31-ig érvényesek!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

VÁLASSZ EXTRÁT AZ ELŐFIZETÉSEDHEZ!

A PC Guru féléves és éves előfizetései mellé többek között az alábbi játékok és hardverek kérhetők, ez a lista azonban nem teljes. Az összes előfizetési konstrukcióért, valamint a magazin előfizetéséért látogass el a http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok webcímre! Figyelem: a korábbi előfizetőinknek hosszabbítás esetén kedvezmény jár!

MAFIA III

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	**17.490 Ft**
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	**25.490 Ft**
Hosszabbítással:	**24.490 Ft**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	**17.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	**25.990 Ft**
Hosszabbítással:	**24.990 Ft**

FIFA 17

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	**19.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	**27.990 Ft**

TITANFALL 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	**19.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	**27.990 Ft**

BATTLEFIELD 1

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	**19.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	**27.990 Ft**

RAZER MOUSE ABYSSUS 2014

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	**20.490 Ft**
Hosszabbítással:	**19.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	**27.990 Ft**
Hosszabbítással:	**26.990 Ft**

SANDISK SATA3 Z400S SSD

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	**21.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	**29.990 Ft**

NATEC GENESIS R11 GAMING HUN

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	**12.490 Ft**
Hosszabbítással:	**11.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	**19.990 Ft**
Hosszabbítással:	**18.990 Ft**

FOLYTASSA, JENSEN!

Deus Ex
MANKIND DIVIDED™

[ÍRTA BATE] Pont öt éve, hogy közel másfél évtizednyi szünet után a Deus Ex-játéksorozat visszatért közénk, és újra meghódította az igényes játékokra éhes közönséget. A Human Revolution ugyan nem volt tökéletes (bár feledhetném azokat a főellenfeleket), de a játék hangulata, világa és összetettsége túllendített a gyengébb pillanatokon, és alig vártam, hogy folytatás készüljön a 2011-es kedvencemhez.

A Human Revolution fináléja ugyan azt sejtette, hogy örökre elbúcsúztunk a karizmatikus főhőstől, Adam Jensentől, de az Eidos Montreal forgatókönyvírói szerencsésen megtalálták a módját a népszerű figura logikus visszatérésének. És nem csak a „feltámadást” sikerült okosan megoldani, de az írók még azt az akadályt is sikeresen ugrották meg, hogy az előző rész feltuningolt férfija ne megállíthatatlan terminátor, hanem fejlődni képes, kihívásokkal szembekerülő karakter legyen. De ne szaladjunk ennyire előre…

A HELYZET ROSSZABB, MINT VALAHA

A sztori szerint két évvel járunk a Human Revolution után, és a világ még mindig az Aug incidens néven elhíresült esemény következményeit nyögi. Az évszám 2029, és egy olyan cyberpunk jövőben járunk, ahol teljesen mindennapos, hogy az emberek úgynevezett augmentációkkal, azaz testbe épített mechanikus kiegészítőkkel élnek. Az „evolúció” új lépcsőfokát viszont beárnyékolja az említett tragédia, amely során a testük felett kontrollt vesztő beültetéssel élők „megvadultak”, több millió szerencsétlen ember brutális halálát okozva.

A 2027-es esemény után a társadalom veszélyforrásként tekint a testmodifikációkkal rendelkezőkre, kitaszítják és deportálják őket, ami ellenálláshoz, agresszióhoz, folyamatos terrortámadásokhoz és egy paranoid, pattanásig feszült világhelyzethez vezet. Ebben a zűrös időszakban kapjuk meg ismét az előző rész során durva beültetéseken átesett Adam Jensen irányítását, aki a történet kezdetén az Interpol ügynökeként keveredik a dolgok sűrűjébe.

Hősünk a speciális TF29 egység tagjaként igyekszik gátat szabni az egyre inkább elharapódzó terrornak, ugyanakkor kapcsolatban áll a Juggernaut Collective néven ismert hackercsoporttal, akik abban segítik, hogy leleplezhesse a 2027-es tragédiáért közvetve felelős, a színfalak mögött rejtve tevékenykedő Illuminátusokat. Dolgunk tehát lesz bőven, és a Human Revolutionhöz hasonlóan most sem maradunk személyes (mellék) szál nélkül, ugyanis viszonylag hamar kiderül,

hogy az Aug incidenst követően valaki „megbuherálta" Jensent, ráadásul hősünk tudta nélkül…

AMI MŰKÖDIK, AZT NE RONTSD EL!
Ami a játékmenetet illeti, az nem sokat változott az előző részhez képest, így a Deus Ex: Mankind Divided továbbra is egy szerepjáték-elemekkel jócskán megtűzdelt akcióprogram, aminek az egyik legerősebb jellemzője, hogy a játékosra bízza, hogy milyen módon oldja meg a rá váró feladatokat. Adamet a játékidő jelentős részében belső nézetből irányítjuk, a Deus Ex csak akkor vált át külső kameraállásba, ha elkezdjük használni a fedezékrendszert.

Elődjéhez hasonlóan az új Deus Ex sem egy klasszikus FPS/TPS keverék, ha tehát valaki arra számít, hogy a legerősebb fegyvert magához ragadva végigrombol a pályákon, az csalódni fog. Jensen ugyan egy beültetésekkel jócskán felturbózott profi, de ettől még nem megállíthatatlan és sebezhetetlen, így a túlerővel szemben neki sincs esélye. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem tudunk élvezetes tűzpárbajokat vívni, csupán arról van szó, hogy ez itt nem a Doom, muszáj taktikusan előrenyomulni, folyamatosan mozogni, kihasználni a fedezékrendszert, a pálya adottságait és az extra képességeket, mert az eszetlen nyíltszíni harcnak úgyis az a vége, hogy hősünk a találatokat bekapva elterül a földön és máris tenyerelhetünk a Load menüpontra. Az okos akciózás viszont most is csak az érem egyik oldala. Ami továbbra is gyönyörű a játékban, hogy nem vagyunk rákényszerítve a fegyverek használatára. Ha úgy tartja kedvünk, a missziókat akár fegyverhasználat nélkül, az emberéletek kioltását elkerülve is megoldhatjuk, fedezékről-fedezékre osonva, a szellőzőket, az átüthető falakat, a szabadon hagyott számítógépeket és a lopakodást elősegítő beültetéseinket kihasználva. Bár az ellenfeleket ilyenkor is muszáj néha kiiktatni, de lesből támadva most is dönthetünk úgy, hogy halálos csapás helyett szimplán kiütjük az áldozatainkat, megkímélve az életüket. Ez a megoldás ugyan sokkal több türelmet és figyelmet igényel, viszont – véleményem szerint – jóval nagyobb sikerélményt hoz magával, arról nem is beszélve, hogy a játék is extra tapasztalati ponttal jutalmazza, ha sikerül úgy megoldanunk egy missziót, hogy senki nem figyelt fel a jelenlétünkre.

Gőzhajtással előre

A Deus Ex: Mankind Divided PC-s változata az elődjéhez hasonlóan steames, igaz, a hazai forgalmazó által terjesztett dobozos változatban található kódot nem a Steamen kell aktiválni, hanem a kiadó Square Enix saját rendszerében. Mindezt úgy, hogy a lemeznek a meghajtóban kell lennie. A dolog egyébként így működik: a játék adott példányához tartozó Steam-kód megszerzéséhez helyezd a játéklemezt a meghajtóba! Használd az automatikus indítást, vagy kattints kétszer a „redeem.exe" fájlra, és kövesd a képernyőn látható utasításokat! Ha mindend jól csináltál, egy Steam-kulcs a jutalmad, ami után már valóban nem kell a lemez, szóval ezt a tortúrát csak egyszer kell átvészelni. További részletekért lásd a forgalmazó segédoldalát: http://cenega.hu/redeemkey

ADATOK

KIADÓ
Square Enix
FEJLESZTŐ
Eidos Montreal
MŰFAJ
akció-RPG
MULTI
nincs

INFO

A Deus Ex: Mankind Divided 2016. augusztus 23-án jelent meg PC-re és konzolokra. A PC-s változat ára dobozosan 13 990 Ft, Steamen 50 euró (15 450 Ft).

A fejlesztők ügyeltek a részletekre, Jensen legyengülésére is kapunk magyarázatot.

VISSZA AZ ALAPOKHOZ!
A játékmenet sarokkövei tehát semmit nem változtak az elmúlt öt év során (és ez egyáltalán nem baj), de a Mankind Divided azért még így is jóval több egy olyan folytatásnál, ami mindössze új történettel, más helyszínekkel és csinosabb grafikával ajándékozza meg a játékosokat. A legérdekesebb vetület természetesen most is a beültetéseink menedzselése és az ezekből származó előnyök kihasználása: az Eidos Montrealnál tényleg bravúrosan oldották meg, hogy ne egy szétfejlesztett félistennel kelljen belevetnünk magunkat a ránk váró kalandokba.

Így vagy úgy, de a Human Revolution végére Jensenből igazi tápos fickót faragtunk, és az oktatómódként funkcionáló első pályán (Dubai) még egy elég jól felszerelt ügynökkel akciózhatunk: hangtalan léptek, a hatalmas eséseket csillapító Ikarus-modul, ideiglenes láthatatlanság, tökélyre fejlesztett látás, a gázokat is elviselő géptüdő, és ne feledjük a brutális támadásokat biztosító Typhoon harcászati kiegészítőt sem. Mindez azonban ideiglenes, ugyanis amint áthelyeznek minket Prágába, történik egy olyan incidens, ami taccsra vágja Jensen rendszerét, így kénytelen nagygenerálra menni az egyik helyi szakemberhez. Igen ám, csak amikor Vaclav Koller elkezdi megpiszkálni a beültetéseinket, olyan „extrákat" talál, amelyek korábban nem voltak elérhetőek Adam számára. Ez nem csak hét eddig nem látott kategóriát jelent, de

Jensen nem kívánt extra beültetéseivel Jedinek érezhetjük magunkat, főleg, hogy az Erő világos útján járva még csak gyilkolni sem kell.

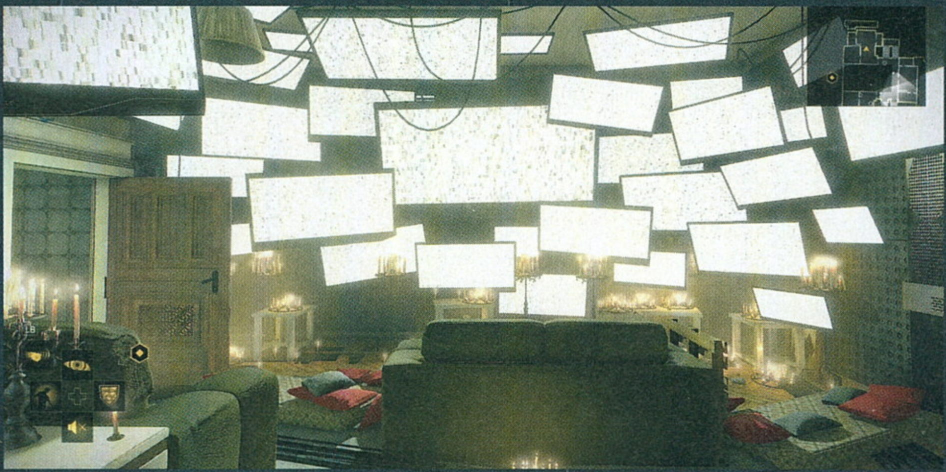
cimboránk csak úgy tudja megmenteni túlterheléstől veszélybe kerülő életünket, ha reseteli a korábbi fejlesztéseinket, így lényegében ismét tiszta lappal kezdünk, az alapoktól kell újra felépítenünk a repertoárunkat.

A Mankind Dividedben 7 csoportra (koponya, szemek, test, karok, hát, bőr, lábak) bontva találhatunk 21 fejleszthető kategóriát, és összesen 94 fejlesztés várja, hogy aktiváljuk. Mindegyiket persze ezúttal sem aggathatjuk Jensre (sőt kezdetben arra is figyelnünk kell, hogy a túl sok opció ne terhelje túl a rendszerünket), így jól átgondolva, a játékstílusunkhoz igazítva kell elérhetővé tennünk az újabb és újabb funkciókat.

Az aktív és passzív extrák az új részben is Praxis-pontokat igényelnek (egy kategória megnyitása 2 pontba kerül, jár vele az első fejlesztés, minden további viszont újabb 1 pontot igényel), és ilyen valutát elsősorban a küldetések megoldásával szerezhetünk. Mikor Koller újraröffenti a rendszerünket, már egy tucat körül mozog az elkölthető Praxisok száma, így gyorsan megkezdhetjük Jensen újbóli feltápolását, ráadásul néhány funkció most is már alapból be van kapcsolva, arra viszont ügyelnünk kell, hogy az elköltött pontok visszavonhatatlanok, így tényleg érdemes jól megfontolni, hogy mire költjük azokat.

VAN ÚJ A NAP ALATT

Koller a testünkben kísérleti beültetéseket talál, amelyek eredetéről egy mellékszálon nyomozhatunk, és az előző részben megismert, és most is elérhető okosságokon túl egészen új lehetőségekkel bővíthetjük a repertoárunkat. Ha úgy döntünk, mindenféle eszközöket hackelhetünk meg távolról (Remote Hacking), szórhatunk villámokat (Tesla), növeszthetünk golyóálló bőrt (Titan), lelassíthatjuk az időt (Focus Enhancement), villámgyorsan helyet változtathatunk (Icarus Dash), energiamezőt lövellhetünk Jedi módjára (P.E.P.S.) és felturbózhatjuk a karunkban lévő pengéket (Nanobalde). Ezek között akad majd olyan, amit hasznosnak találunk, és lesz, amire sosem költünk pontot, mindez attól függ, hogy milyen stílusban tervezzük megoldani a küldetéseket – a lopakodáshoz nyilván felesleges a golyókat felfogó Titan, de a Tesla például jól jöhet, ha távolban lévő ellenfeleket akarunk ártalmatlanná tenni, anélkül, hogy kioltanánk az életüket.



Az új beültetések mellett további kellemes változás, hogy ezúttal már nemcsak az augmentációkat válogathatjuk össze a játékstílusunknak megfelelően, de a Mankind Dividedben megjelent a fegyverek moddolása is, ami azt jelenti, hogy az éppen aktuális

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

POINTS OF INTEREST

Prága tele van olyan apróságokkal, amit magadtól nem biztos, hogy észreveszel. A lakásoddal szembeni kis parkban van egy fickó, aki Neuropozyne-ért cserébe ellát mindenféle hasznos tippekkel. Ilyen szert simán találsz a TF29 bázisán, töltsd fel a készleted és menj vissza a csávóhoz, aki cserébe olyan pontokat mutat a térképeden, ahová érdemes lesz ellátogatnod. A megközelítésük nem mindig könnyű, de egy kis gondolkodással nem is lehetetlen.

FEGYVERKERESKEDELEM

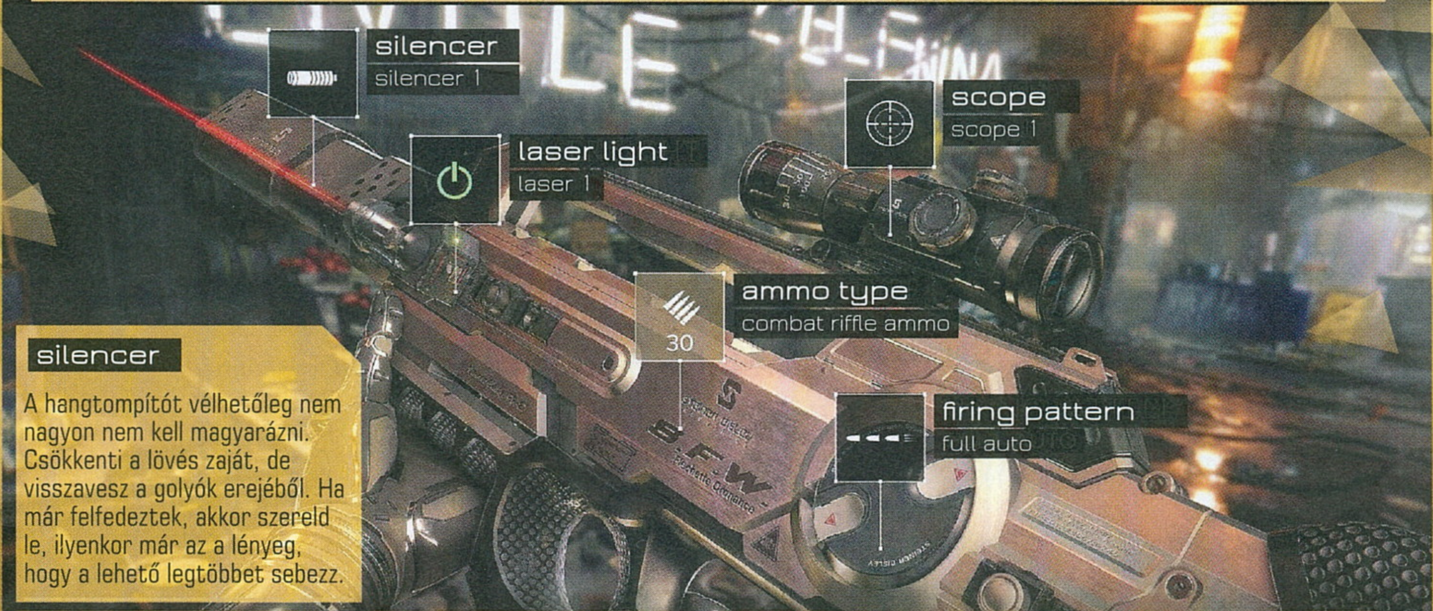
A küldetések során a kiiktatott ellenfelek elhajítják a fegyvereiket, és ezeket érdemes szépen felszedegetni, még akkor is, ha nincs rájuk szükséged. Növeld Jensen teherbírását, ezzel a tárgylistád kapacitása is bővül, és egyszerre több mordályt is magadnál tudsz tartani! Az extra puskákat aztán jó áron el tudod adni a fegyverkereskedőknek, a befolyt pénzből pedig vásárolhatsz mindenféle hasznos kiegészítéseket az állandó cuccaidhoz.

A KÖTELEZŐ KIEGÉSZÍTÉS

Jó pár beszélgetés vár rád a játékban, és nagyon sok függ attól, hogy miképp reagálsz a ezek során. Az első augmentáció, amit megveszel, mindenképpen a Social Enhancer legyen, ugyanis 2 Praxist simán megér, hogy be tudod vizsgálni a veled társalgó embereket, és ez alapján el tudod dönteni, hogy miképp reagálsz a mondandójukra. Ez nem csak a küldetésekben segít, de ha jól beszélsz, az extra tapasztalati pontot is jelent.

Moddolva szép a flinta!

A Mankind Divided fegyvermoddolásának lényege, hogy az éppen aktuális szituációhoz igazítsuk a fegyverünket. A kiegészítéseket külön lehet megszerezni a mordályokra, a variáláshoz viszont nem muszáj a menüben matatni (bár ott is lehet), egyetlen gombnyomást követően, akár akció közben is elvégezhetjük az éppen kívánatos módosításokat. Lássuk, hogy miképp is néz ez ki a játékban egy Combat Rifle esetében!



silencer

A hangtompítót vélhetőleg nem nagyon nem kell magyarázni. Csökkenti a lövés zaját, de visszavesz a golyók erejéből. Ha már felfedeztek, akkor szereld le, ilyenkor már az a lényeg, hogy a lehető legtöbbet sebezz.

laser light

A lézeres irányzék nem nélkülözhetetlen kellék, de azért nem baj, ha van, hiszen így pontosabban tudsz célozni. Ha már egyszer feltetted, akkor nem érdemes variálni vele, minden szituációban jól jöhet.

scope

A scope értelemszerűen akkor jön jól, ha messziről akarsz ellenfelekre vadászni. Ha elszabadul az őrület, akkor már jobb a holosight, ami akkor is jó szolgálatot tesz, ha az ellenfelek már csak pár méterre vannak tőled.

ammo type

A harcban az sem mindegy, hogy mivel lövöd az ellenfelet. A sima pribékek ellen jó a hagyományos golyó, de beöltözött melákok és a különféle robotok ellen már érdemes páncéltörőt használni.

firing pattern

Csak hogy világos legyen, a teljesen automata fegyver nagyot sebez, de zabálja a golyót és nem olyan pontos a célzás, a félautomata kis sorozatokat lő ki, és könnyebb kordában tartani. Döntsd el, neked melyik felel meg!

szituációnak megfelelően variálhatjuk a nálunk lévő mordályokat. A játékban összesen 12 fegyver található (Stun Gun, Tranquilizer Rifle, 10mm Pistol, Machine Pistol, Combat Rifle, Revolver, Battle Rifle, Sniper Rifle, Grenade Launcher, Launcher Rifle, Tactical Shotgun, Devastator Shotgum) és ezeket típustól függően tudjuk testre szabni. Amíg az altató lövedékekkel operáló Stunt Gun és Tranquilizer Rifle csak lézeres irányzékkal egészíthető ki, addig a pisztolyra már pakolhatunk hangtompítót, változtathatjuk a lövedék típusát, a tüzelési módot teljesen automatára állíthatjuk, míg a Combat Rifle esetében az eddigiek mellé jön a holosight, a scope, és itt már elérhetővé válik a félautomata opció is.

IGAZODJ A HELYZETHEZ!

A játék ezen funkciója a lopakodásra specializálódott játékosokat ugyan különösebben nem fogja meghatni, hiszen ők a fegyver nélküli megoldásra esküsznek, de akik nem a csendes utat választják, azoknak hatalmas segítség, hogy a fegyverek bármikor átvariálhatóak. Hogy pontosan miről van szó? Egy remek példával kiválóan tudom demonstrálni.

Tegyük fel, hogy van nálunk egy Combat Rifle, és nem akarjuk azonnal felhívni magunkra a figyelmet, hanem igyekszünk kihasználni a meglepetés erejét! Elbújunk, felteszünk a fegyverre egy hangtompítót és egy scope-ot, majd messziről elkezdünk precíz fejlövéseket osztani. Legyünk bármennyire ügyesek, a szaporodó hullák miatt egy idő után nyilván kiszúrnak minket, sőt még az is lehet, hogy egy páncélos figura ered a nyomunkba. Ekkor csak megnyomjuk a megfelelő gombot, a képernyőt azonnal betölti a fegyverünk képe és a lehetséges variációk: lekapjuk a hangtompítót (nagyobb sebzés), teljesen automatára állítjuk a tüzelési módot (még nagyobb sebzés), a lövedék típusát pedig páncéltörőre módosítjuk, hogy legyen esélyünk a golyófogó hacukával védett melák ellen. Ha nagyon profik vagyunk, akkor a scope-ot nem csak levesszük, de holosightra cseréljük, és elkezdünk az ellenfelünk sisakjára célozni, hogy minél hamarabb végezhessünk vele.

Ha pedig kifogyna a lőszer a karabélyból, még akkor sincs veszve minden, hiszen a tartalék pisztoly szintén átállítható teljesen automatára, rakhatunk a tárba páncéltörő skulókat, és kis szerencsével ez már elég lesz, hogy elejét vegyük saját csúfos végzetünknek.

Fegyverekre aggatható kiegészítőkre kis szerencsével rábukkanhatunk mindenféle eldugott helyeken, illetve üzletelhetünk a játékban sűrűn elforduló

NEM VÉLETLEN

Prága a játék központi helyszíne, három különböző „állapotban" (nappal, éjszaka, kijárási tilalom alatt) is bejáratjuk, és ezúttal is lesznek olyan küldetések, amikor a játék rákérdez, hogy biztos el akarjuk-e hagyni a helyszínt. Fontos: ha igennel válaszoltok, és belevágtok egy új helyszínen játszódó feladatba, akkor nincs visszaút (csak a visszatöltés), elveszik minden olyan mellékküldetés, amit nem vettetek fel, vagy még nem oldottatok meg!

A FEJLÖVÉS MINDIG HAT

Nincs olyan játékos, aki ne lenne tisztában azzal, hogy fejlövésekkel sokkal gyorsabban meg lehet szabadulni az ellenfelektől. Ezt viszont azoknak is érdemes észben tartani, akik nem halálosztó szerepkörben akcióznak. Az altató fegyverek a lopakodás közben is nagyon jól jönnek, és itt is igaz, hogy a fejlövésre kell menni, ugyanis a hatás ilyenkor azonnali. Ha valakit mellkason lövünk, akkor még maradhat ideje figyelmeztetni a többieket.

PRAXIS PONTOK SEBESEN

Ha szeretnétek az átlagosnál egy kicsit gyorsabban fejlődni, akkor a Dubai pályán szedjetek össze minél több fegyvert, azt adjátok el, majd a Jensen lakását is magában foglaló házban keressétek meg a fegyverkereskedő fickót, nála ugyanis tudtok venni Praxis pontot. Másnál kereskedőnél ilyesmivel nem nagyon találkozhattok, szóval érdemes már a játék legelején kihasználni ezt a gyors és kifejezetten egyszerű lehetőséget.

CSENDES MESTERLÖVÉSZ

Hiába találsz a játékban hagyományos mesterlövész puskát, nem lehet rá hangtompítót szerelni, így egyetlen lövést követően a te nyomodban lesz mindenki. A Combat Rifle-re viszont szerelhető négyszeres nagyítást biztosító scope és hangtompító is, és ezzel már meg is van a majdnem tökéletes alternatíva. Nyilván ez a kombináció sem lesz teljesen hangtalan, de ezen megoldás esetében még mindig kisebb az esélye, hogy azonnal felfedeznek.

Egy univerzum margójára

Bár sokan vannak, akik csak a 2011-es Deus Ex: Human Revolutiontől számítják a sorozat történelmét, valójában egy, a 2000-es évek elejére visszanyúló franchise-ról van szó, amit könyvekkel, mobiljátékokkal, képregényekkel és még sok-sok egyéb érdekességgel egészítettek ki az évek során. Alant a sorozat „extended universe"-jét, azaz kiterjesztett univerzumát csodálhatjátok meg.

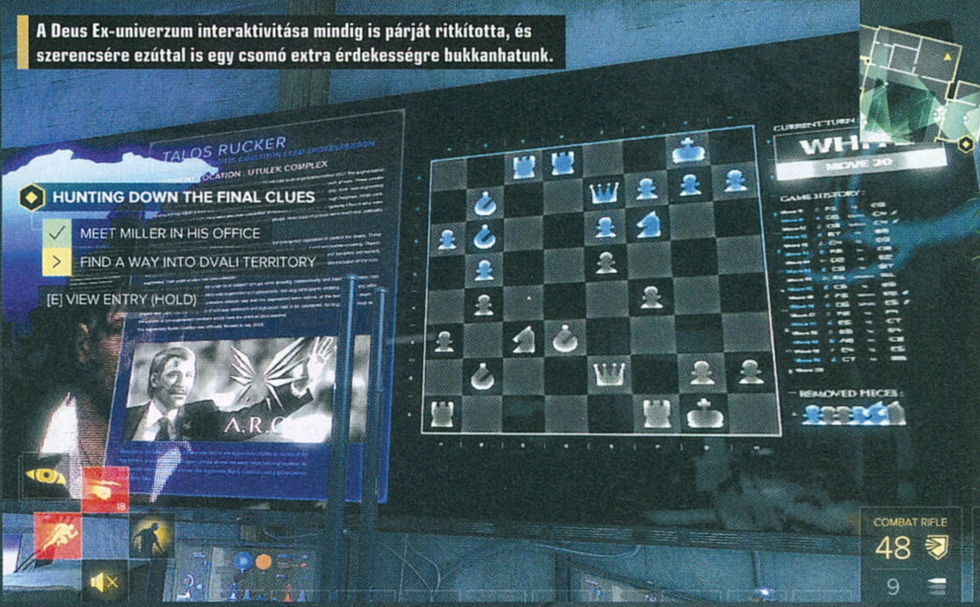
fegyverkereskedőkkel, akik jó pénzért szívesen megosztják velünk a portékájukat. És a halálosztó szerszámokat nem csupán moddolni lehet, de a Mankind Divided tárgykészítő-rendszere kiterjed a fegyverekre is, így a pályákon felszedhető alkatrészekből nemcsak municiót gyárthatunk a beültetéseink számára, de a felhasználásukkal egyes fegyvereknél növelhető a tárkapacitás, a sebzés és a tűzgyorsaság is.

A LENDÜLET VISZ ELŐRE

A Mankind Divided megtartotta a Human Revolution előnyeit, hozott néhány valóban érdekes és értékes újdonságot, és mindenki nagy örömére eliminálta az előző rész legidegesítőbb részét, a nagyobb küldetések végén felbukkanó, játékidegen főellenfeleket. Ezúttal csak a finálében lesz hasonlóban részünk, és még csak nem is olyan frusztráló módon, ahogy azt öt éve megtapasztaltuk és megszenvedtük – a Director's Cut persze javított ezen, de az emlék azért még így is fájóan beleégett az emlékezetünkbe.

Azzal persze nem árt tisztában lenni, hogy új Deus Ex nem forradalmi játék, ellenben kiválóan össze van rakva egy már jól bevált recept alapján. És nemcsak a játékmenet stimmel, de a hangulat és cyberpunk világ is a helyén van, a történet pedig úgy van tálalva, hogy folyamatosan fenntartsa az érdeklődésünket és kíváncsiak legyünk a sztori végkimenetelére.

Ami a fő- és mellékküldetések számát, a helyszíneket, a cselekményt befolyásoló döntéseket és lehetséges befejezéseket illeti, ezekből kaphattunk volna valamivel többet, viszont azt sem szabad elfelejteni, hogy az új Deus Ex továbbra sem egy csőszerű program, lehetőségek egész tárházát rejti. Nem kapunk egy teljesen nyitott világot, még a legnagyobb helyszínnek számító Prága is viszonylag kicsi a legtöbb sandbox program térképeihez képest, viszont az vitathatatlan, hogy a ránk váró missziók minden esetben többféle opciót kínálnak, így mindenki megtalálhatja a szájízének megfelelő megoldásokat. Pacifistaként kereshetjük a minél kevesebb erőszakkal járó utat, vérbeli hackerként a technikát (kamerák, terminálok, zárak) fordíthatjuk az oldalunkra, ugyanakkor, ha ajtóstul kívánunk berontani a házba, erre is adott a lehetőség, így is lehetünk eredményesek. Minden megoldásnak megvannak az előnyei és hátrányai, és mindenképpen dicséretes, hogy a fejlesztők



A Deus Ex-univerzum interaktivitása mindig is párját ritkította, és szerencsére ezúttal is egy csomó extra érdekességre bukkanhatunk.

De nem csak a jediskedés válhat hasznunkra, hanem bizony a távhekkelés is, amivel a játék a Watch Dogs babérjaira tör.

csak a legritkább esetben erőltették az akaratukat a játékosra.

Ami kicsit fájó, hogy a mesterséges intelligencia most sem sikerült túlságosan fényesre, nagyon sokszor előfordult, hogy ellenfeleink teljesen ostobán viselkedtek, vagy már-már vakon tűrték a megmozdulásainkat, továbbá okozott némi frusztrációt a fedezékrendszer is. A terep használata minden játékstílusban elengedhetetlen, éppen ezért bosszantó, hogy Jensen a „kiadott parancs" ellenére nem bújik meg a tereptárgyak mögött, vagy két fal között mozogva váratlanul úgy dönt, hogy inkább megáll, szépen felfedve a jelenlétünket és a pozíciónkat.

> Kevés folytatás nyúl olyan ügyesen, finoman az előd formulájához, mint a Mankind Divided.

KÉREK MÉG!

Az összesen 16 nagyobb fejezetre bontott, Dubaiba, Prágába, a gettóként működő Golem Citybe, az Alpokba és Londonba kalauzoló történet elsőre ugyan rövidkének tűnhet, de azt nem szabad elfelejteni, hogy a cseh fővárosban legalább egy tucat mellékküldetés várja, hogy foglalkozzunk velük. A hihetetlenül szépen kidolgozott, néha egészen megdöbbentően részletes helyszínek rengeteg felfedeznivalót és érdekességet rejtenek, így ha nem csak arra koncentrálunk, hogy minél hamarabb elérjük a térképen kijelölt újabb sárga pontot és részfeladatot, akkor azért szépen el lehet merülni a programban.

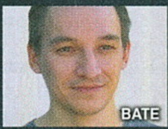
Feltörhető zárak, széfek és számítógépek tucatjai várják, hogy megleljük őket (a hackelős minijáték még mindig egy adrenalinbomba), lépten-nyomon titkos rejtekekre bukkanhatunk, ha nyitva tartjuk a szemünket, vadászhatunk extra Praxis pontokra, továbbá kutathatunk kiegészítők és eladható cuccok után. A Deus Ex nem rág mindent a szánkba, nem kínál tálcán minden lehetőséget, sokszor nekünk kell tennünk azért, hogy többet lássunk, mint amit a cselekmény végigdarálása kínál.

Arról nem is beszélve, hogy a többféle játékstílusban megoldható küldetések, a ritka, de mégis meghatározó döntési helyzetek, és a rengeteg beültethető fejlesztés simán sarkallhat arra, hogy legalább kétszer végigvigyük a Mankind Dividedet. Először igazi nindzsaként, a sötétben, kerülőutakon lopakodva, majd erőnk teljében, a halál haragos angyalaként aprítva fel mindenkit, aki az utunkba kerül. Két megközelítés, két különböző élmény, egyetlen játék áráért.

Kelet-európaiként ráadásul kifejezetten jó érzés, hogy egy AAA-kategóriás játék jelentős része olyan környezetben játszódik, ami számunkra is ismert és kézzel fogható. Hiába járunk egy jövőbeni, futurisztikus Prágában, szinte minden sarkon találunk egy olyat elemet, ami még akkor is ismerős lehet, ha amúgy még sosem jártunk a cseh városban. A fejlesztőknek sikerült megragadni valamit az a környező országok atmoszférából, és biztos egész más érzés úgy végigsétálni a macskaköves utcákon, mintha Los Angelesben élne az ember. Aprócska dolog ez, de ennek köszönhetően mégis jobban beleéljük magunkat a sztoriba, mintha megint valamelyik amerikai vagy kínai nagyváros járdáit kellene koptatni.

Ha pedig ehhez még azt is hozzátesszük, hogy a körítés, azaz a grafika, a zene és a szinkron szempontjából szintén kiváló megoldásokkal van dolgunk, akkor már bátran állítható, hogy a Deus Ex: Mankind Divided egy olyan játék, ami bőven megéri az árát. Nemcsak azért, mert egy alapvetően profin összerakott, tényleg szórakoztató alkotás, de azért is, mert az elődjéhez hasonlóan egy olyan produkcióval van dolgunk, aminek az átlagosnál jóval nagyobb a szavatossága, és még évek múlva is elővesszük majd, hogy újra végigküzdjük Jensen kalandjait. Muszáj lesz, mert valamivel két esztendő múlva is csillapítani kell a várakozást, amíg meg nem érkezik a fináléból egyenesen következő folytatás.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2100 vagy jobb, 8GB RAM, 2GB VGA, 45GB HDD.

Nagyszerű folytatás, tipikusan olyan játék, amit még évek múltán is elővesszünk, hogy ismét nekigyürtözzünk és újra felfedezzük az értékeit.

GRAFIKA:	88%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Érdekes sztori, kiváló hangulat, értelmes és érdekes újdonságok, plusz ismét olyan küldetések, amelyek tényleg többféleképpen megoldhatóak.

KONTRA

Az AI sokszor egyáltalán nincs a helyzet magaslatán, a fedezékrendszernek is vannak hibái, továbbá Prága is lehetett volna valamivel nagyobb.

89%

Deus Ex a mobilodon

Nem a Mankind Divided az egyetlen Deus Ex-játék, ami megjelent a nyár végén: a mobilos Deus Ex Go a Square Enix Go-szériás játékainak (Lara Croft Go, Hitman Go) legújabb állomása, főszerepben a lopakodó Adam Jensennel. Egy taktikai játékról beszélünk, amiben hexagonális játéktéren kell lépésről-lépésre átlopakodnunk A-ból B-be, miközben őröket teszünk ártalmatlanná. A program a Google Play-en 1499 forintba kerül, az iTunesról pedig 4,99 dollárért lehet letölteni. Mi is kipróbáltuk és tetszett, amit látunk: egy intelligens, élvezetes mobiljátékról van szó, ami remekül adaptálja a Deus Ex-sorozatra jellemző, megfontolt játékmenetet a kis képernyőkre. Szóval érdemes beszerezni.

A MÉLYSÉG TITKA

ABZÛ

[ÍRTA BÖJTI] NEM KERESEM A CSODÁT, NEM VÁROM A MINDENT ELSÖPRŐ KATARZIST AZ ÚJ MEGJELENÉSEKTŐL. FELESLEGES IS VOLNA, HISZEN CSAK SZÓRAKOZNI SZERETNÉK – A CSODA ÚGYIS MAGÁTÓL MEGTALÁL MINDEN EGYES ALKALOMMAL. EGY FPS, EGY RPG VAGY AKÁR EGY APRÓCSKA ÉLMÉNYJÁTÉK KÉPÉBEN, A TENGEREK MÉLYÉN.

Maga az Abzú szó sok mindent takarhat. Attól, függ, melyik ősi mitológiát és hitvilágot vesszük alapul, vagy elnyúlunk-e egészen a lovecrafti mondakörig, ahol a Nagy Öregek már régóta fenik fogaikat az emberiségre és civilizációnkra, felébredésük pedig ezek végét is jelentené. A Giant Squid játékának elnevezése tehát utalhatna egy démoni entitásra, egy gonosz istenre, minden élet forrására, vagy éppen csak szimplán az óceánra, a mélységre, ahol rengeteg vízi létforma tengeti mindennapjait. Szerencsére ez utóbbiról van szó, így a hasonlóan keresztelt amerikai zenekart is elfelejthetjük, mint ihletforrás. Hiszen a death metálos mezőnyből indult, majd a blackbe átigazolt kultikus csapat szövegeivel és zenéivel ellentétben az immáron egyhónapos videojáték fényt és életet visz, nagy lelkesedéssel űzött hobbinkba.

ADATOK

KIADÓ
505 Games

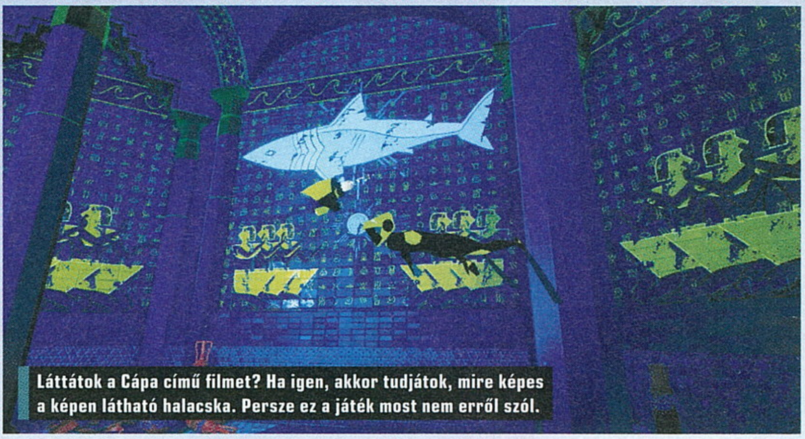
FEJLESZTŐ
Giant Squid Studios

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

Az Abzú 2016. augusztus 2-án jelent meg PC-re és PS4-re, Steamen 20 euróba kerül, avagy nagyjából 6200 forintért, a PS Store-ból pedig 5990 forintért vásárolható meg.



Láttátok a Cápa című filmet? Ha igen, akkor tudjátok, mire képes a képen látható halacska. Persze ez a játék most nem erről szól.

UTAZÁSOK ÉS VIRÁGOK NYOMÁBAN

Az Abzúra többek között azért figyelhettünk fel korábban, mert alkotója az a Matt Nava, aki a szó szerinti kikapcsolódást maximális szintre emelő Flower, valamint az élményjátékként kiválóan funkcionáló Journey művészeti rendezőjeként tevékenykedett a Thatgamecompanynél. Az általa létrehozott Giant Squid első megjelenése és bemutatkozása a PC-re és PS4-re elérhető Abzû, ami nem meglepő módon hasonló összetevőkkel operál, mint a felsorolt címek. Ennek hála már az első bemutatók alapján egyértelművé vált, hogy aki folyamatos akciózásra, lövöldözésre, harcra, robbanásokra vágyik, annak nem való a mélységben való elmerülés. Az alma ugyanis nem esett messze a fájától, ezúttal is egy leginkább „élményjátéknak" nevezhető produkcióban merülhetnek el mindazok, akik fogékonyak a művészetekre és a természetre. Viszont erre jobb lehetőséget per pillanat nem is találhatnának.

AZ ELSŐ KARCSAPÁSOK

Nincs egyszerű emberből fél óra alatt Rambóvá cseperedő hős, nincsenek a világ megszállásával foglalkozó, démonizált nemezisek, nincs semmi keret. Egyszerűen a nagy kékség közepén ébredve megkapjuk az irányítást a névtelen (búvárként megjelölt) szereplő felett, akivel innentől beúszható a rendelkezésre álló víztömeg. A párgombos (irányok, gyorsítás, interakció) kezelés tökéletes eszköz a játékos kezében, a térbeli közlekedés olajozott, pár perc után olyan érzés irányítani a békatalpas figurát, mintha ez lenne a világ legtermészetesebb dolga. A terület

MŰVÉSZKEDJÜNK

MATT NAVA, AVAGY AZ ABZÛ ATYJA KORÁBBAN A THATGAMECOMPANY KÖTELÉKÉBEN TEVÉKENYKEDETT, ÉS PÁR HASONLÓAN MŰVÉSZI ALKOTÁSSAL MÁR MEGÖRVENDEZTETTE A NAGYÉRDEMŰT. BÍZUNK BENNE, HOGY FOLYTATJA ÁLDÁSOS MUNKÁJÁT, MERT ILYEN PRODUKCIÓKAT MINDIG SZÍVESEN LÁTUNK A SOKSZOR UNALOMIG ISMÉTELT KLISÉK KÖZÖTT.

FLOWER - 2009

Szirmok képében szállni a szélben, kivirágoztatni a környéket, még szebbé varázsolni a környezetet... a PS-platformokra megjelent Flower a Thatgamecompany második alkotásaként igazán különleges élményt kínált egyedi vizualitással és játékmenettel, aminek köszönhetően a hangos siker sem maradt el, sőt a program a The Art of Video Games elnevezésű kiállítás részévé vált.

JOURNEY - 2012

Egyetlen központi figura, több nagy, szabadon bejárható helyszín, egyetlen életkortól és nézetektől független utazás. A Journey iskolapéldája a művészi élményjátékoknak, zenéje pedig örökérvényű darab, amit bármikor elő lehet venni. Érdekesség, hogy többen is játszható, másokkal együtt is végig lehet járni a veszélyekkel is bíró, felejthetetlen utat.

Persze emberevés ide vagy oda, azért sosem árt odapörkölni a dögöknek, nehogy a végén még vacsorának nézzenek, miközben békésen úszkálunk.

elsőre nagynak tűnik, de a lehetőségek korlátozottak, elveszni nem lehet az áradatban, ha pedig sikerül összeszedni a mechanikus segítőket (úszkáló kis robotok), már nyitható is a tovább vezető út.

Egyébiránt viszont van még bőven feladat, elvégre egy-egy pontra, kiemelt szoborra fel is lehet ülni, némi meditálást rögtönözve, ami alatt aztán bárki kigyönyörködheti magát a vízi élővilágban. Másfelől ott van az egyre eldugottabb helyeken lévő csigaházak gyűjtögetése, a különböző fajok kiszabadítása a talajszinten elhelyezett lyukakból, na meg a felfedezés, és néha egy-egy mechanikus szerkezet elindítása. Ahogyan azt már mondtam, nincs harc, tulajdonképpen logikai feladványok sincsenek, történetet is alig találunk.

ÚSZNI AZ ÁRRAL

A felsoroltak közül pedig azért nem kapunk semmit, mert mindez nem lényeges, nem ezek számítanak. Az élményhez mindösszesen a látványra, a hanghatásokkal megfűszerezett zenei aláfestésre van szükség, semmi másra. Matt Nava nagyon jól tudta ezt, legújabb produkciója pedig ennek megfelelően lett felépítve, kerülve szinte minden felesleges kört és klisét, teljesen átszellemülve a tengermélyi ökoszisztémának.

És ez így van jól, így működik igazán a játék rendszere. Jómagam eleinte csak úszkáltam kicsit, gyönyörködtem a lebegő, az áramlatok által megcsavart növényzetben, a különböző színezetű és alakú halrajokban. Azután tovább tapostam a vizet, majd összetalálkoztam egy delfinnel, aki nekem énekelt, szívhez szóló dallammal szólongatott, hogy kapaszkodjak a hátára. Miután pedig ezt megtettem, együtt szeltük a hullámokat, ki-kiugorva a felszín fölé. Persze ezzel nem ért véget az utazás – vártak még a nagytestű teknősök és egyéb élőlények, sőt, idővel bálnákkal együtt haladtam előre. Mindig is őszinte csodálattal adóztam az óceánok óriásai előtt, hiszen jámbor természetük nehezen összeegyeztethető gigászi méreteikkel, és csak a szerencsének köszönhető az, hogy még nem pusztítottuk ki őket teljesen. Éppen olyan tiszteletreméltóak, mint mondjuk a pandák, elvégre a húsevők majdhogynem egyik napról a másikra váltak békés növényevővé, ezzel példát mutatva minden élőlénynek ezen a bolygón.

AZ ÉLMÉNYJÁTÉKOK NEM TELJESEN KÖRVONALAZOTT KATEGÓRIÁJA ÚJABB REMEK ALKOTÁSSAL GAZDAGODOTT. TENGERRE!

A NYUGALOM BIRODALMA

A bolygón, ahol az ember lett a csúcsragadozó, azt gondolva, hogy mindent megtehet, mindenben a középpont, ezért szentsége érdekében bármit szabad neki. A faj, amely a pénz imádata, az erőszakban tobzódás és agresszióban hempergés közepette jóformán teljesen eltávolodott az állatvilágtól és természetes környezetétől. Ám az Abzû ezúttal virtuális formában bizonyítja, hogy csodálatosabb és ösztönösebb nem létezik a Földanya szüleményeinél, története valahol erre próbál utalni, ezt igyekszik kicsit egyszerű és valahol klisés formában bemutatni. Az eltérő és mindenféle sajátossággal rendelkező létformák, a szinte teljesen érintetlen közeg a lelket simogatja, a szívet melengeti, ahogy Austin Wintory zenei aláfestése is. A flOw, a Journey és a Banner Saga-játékok zeneszerzője olyan muzikális anyagot rakott össze, amely az érzelmek minden formáját bemutatja a játékosnak, ezzel egy másik világba repítve az illetőt.

Mindeközben bár nincs multiplayer, sőt úgy tűnik, lényegében nincs tennivaló, mégis pozitív érzésekkel teli kaland a Giant Squad programja. Van egy központi hubként funkcionáló terület, ahol a további helyszíneket lehet megnyitni, a pályák pedig kellőképpen eltérnek egymástól, mind formai, mind színvilágukban. A gyűjtögetéssel is könnyen elüthető az idő, de az igazi élmény az élőlényekkel történő közösködés, életük megfigyelése, sodródjunk éppen az áramlással, vagy csak ismerkedjünk a szabadon bejárható részekkel. Ilyen formában pedig a Journey-hez hasonlítható mestermű született, ami ugyan három óra alatt szinte teljesen felfedezhető, de ez az időintervallum tömény élmény, nem csak üresjárat és felesleges „bandukolás". Méghozzá egyedi külső mellett, amit az Unreal 4-es motor tesz szokatlanul festményszerűvé. Ráadásul az Abzû megtapasztalása fénnyel és élettel teli, köze sincs a világunkat egyre jobban igába hajtó sötétséghez, aminek köszönhetően nyugodtan ajánlható mindenkinek, aki tényleg kikapcsolódásra vágyna, és ezért cserébe egy rövid időre az erőszakot és harcot is hajlandó száműzni a szórakozásából.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

3 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 750 vagy Radeon R7 206X VGA, 6 GB hely.

Csodálatos utazás a tengerek mélyére, ahol személyesen ismerhető meg mindenféle faj.

GRAFIKA:	90%
HANG:	99%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

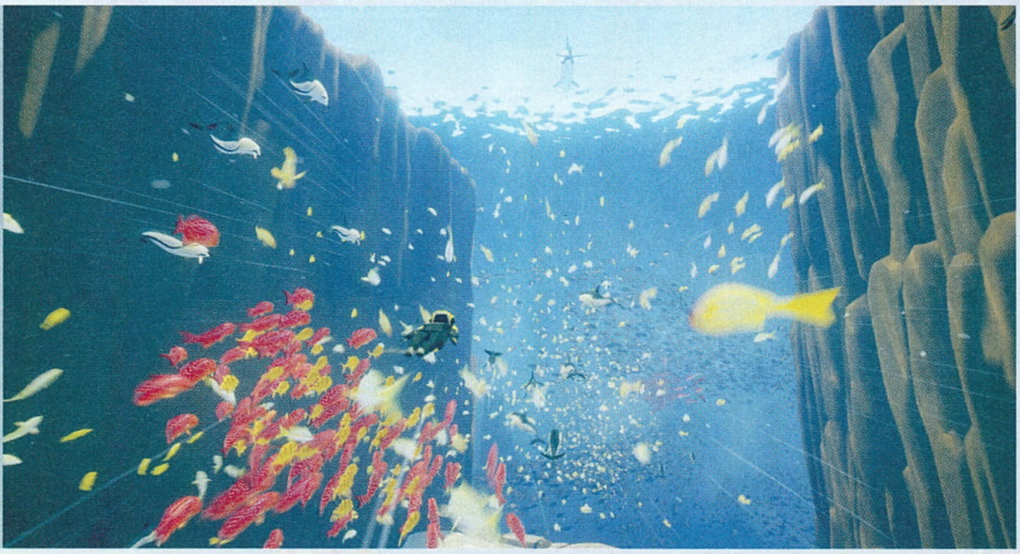
PRO

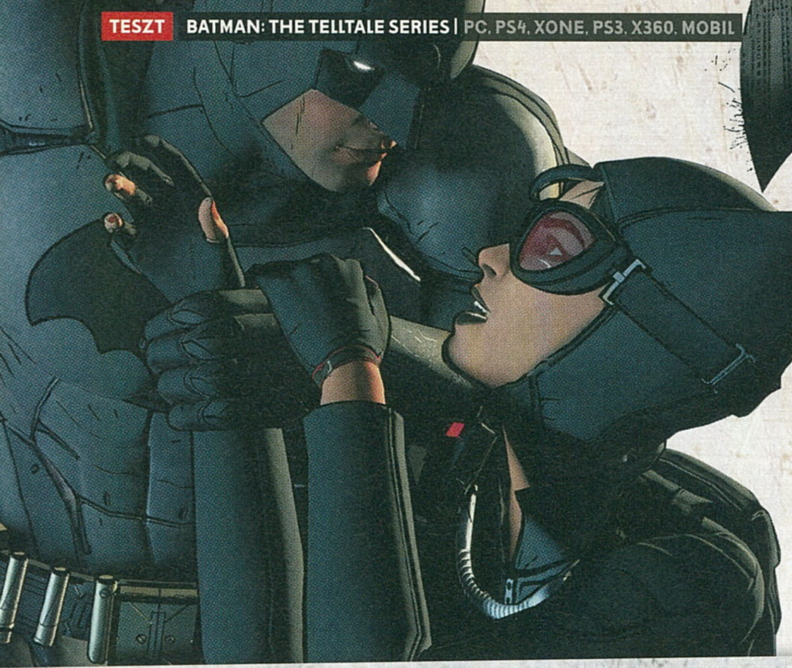
Vissza a természetbe – az Abzû részben erről is szól, fantasztikus tálalással, zenei anyaggal és teljesen természetes, jól működő irányítással.

KONTRA

20 euró, avagy hatezer forint három óráért, bár tegyük hozzá: az élmény megfizethetetlen.

90%





ADDIG JÁR A KORSÓ A KÚTRA...

BATMAN™ THE TELLTALE® SERIES

[ÍRTA BATE] **Volt idő, mikor minden egyes Telltale Games-játék bejelentését örömmel fogadtam, és alig vártam, hogy kipróbálhassam a legújabb, epizódokra bontott kalandjukat. Viszont semmi nem tart örökké, és pont az egyik kedvenc képregénykarakterem felbukkanásánál éreztem azt, hogy azért a „jóból" is megárt a sok...**

A kaliforniai székhelyű, mind a mai napig független Telltale Games az elmúlt években elképesztő sikerszériát hozott össze. Ugyan már jó ideje készítik az epizodikus kalandjátékaikat (Sam & Max, Vissza a jövőbe, Jurassic Park), de a 2012-es The Walking Dead adaptációjukkal megfogták az isten lábát. Nem csak minden korábbinál nagyobb kritikai és közönségsikert arattak, de megnyílt előttük az út, hogy olyan népszerű témákat dolgozzanak fel, mint a The Wolf Among Us, a Borderlands, a Trónok harca vagy éppen a Minecraft.

Gyakorlatilag nem telik el úgy év, hogy ne jönne ki legalább két játékuk, és bár nincs abban semmi kivetnivaló, hogy a fejlesztők igyekeznek addig ütni a vasat, amíg meleg, az kétségtelen, hogy ezt a tempót nem lehet a végtelenségig úgy diktálni, hogy mindenből arany váljék, amire rátesszik a kezüket. Én idén nyáron sokalltam be, hiszen a Batman: The Telltale Series első epizódjának végigjátszása közben folyamatosan az motoszkált a fejemben, hogy a mennyiség már a minőség rovására megy.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

A Batman: The Telltale Series augusztus 2-án jelent meg, az epizodikus formában kiadott játék ára a Steamen 23 euró (7100 Ft).

A rosszfiúk még megmenthetnék a játékot, de sajnos egyelőre ők sem többek papírmasé gonosztevőknél...

MI VAN VELED, BATMAN?

Amikor a stúdió bejelentette, hogy a kedvenc DC-karakterem főszereplésével készít játékot, egy egészen kicsit szkeptikus voltam, hiszen a Telltale munkái sosem a jól kimunkált akciójeleneteiről voltak híresek, egy szuperhős esetében pedig pont azt várná az ember, hogy elmerülhessen az izgalmas csetepatékban. Mint kiderült, félelmeim nem voltak alaptalanok, csak a csalódás forrása volt az ellenkezője annak, amire számítottam.

Nincs értelme kerülgetni a forró kását, kimondom gyorsan: a Batman: The Telltale Series első epizódjának (Realm of Shadows) története harmatgyenge, és egyáltalán nem érzem úgy, hogy az elkövetkezendő négy epizód képes lesz változtatni ezen. A játék marketingje ugyan azt sugallta, hogy egy teljesen új sztorit kapunk, ám ez csak részben igaz. Az tény, hogy az elénk táruló cselekmény ebben a formában még nem szerepelt se képregényben, se filmben, se animációban, viszont a sztori olyan alkotóelemekből épül fel, amik Batman esetében már többszörösen lerágott csontnak számítanak.

EZT A KOTTÁT MÁR ISMEREM

Nincs kimondva, de valahol a Sötét Lovag karrierjének korai szakaszában járunk, és miközben folyamatosan hallgatjuk Alfred sopánkodását, egy olyan történetszál képezi az epizód gerincét, amit a Batmannel foglalkozó alkotások már kismilliószor körbejártak: az államügyész Harvey Dent a milliomos Bruce Wayne hathatós támogatásával igyekszik olyan pozícióba jutni, ahonnan jóval nagyobb eséllyel tud szembeszállni a Gotham Cityt térdre kényszerítő bűnözéssel.

Erről az alapfelütésről még az is tudja, hogy merre vezet (Helló, Kétarc!), aki még egyetlen képregényt sem olvasott életében, és emellé olyan roppant eredeti momentumok társulnak, mint a lamentálás Bruce Wayne halott szülei felett, a velejéig romlott Carmine Falcone maffiavezér felbukkanása, vagy a Macskanő és Batman első találkozása, ami akkora klisé, hogy szinte minden jelenete előre kiszámítható.

Ha van olyan képregény, amiből jó videojáték-sztorit lehet kanyarítani, akkor az a Batman. Kár, hogy itt ez nem sikerült valami fényesen.

Az írók persze próbálkoztak, így kapunk egy, a Wayne-család múltját érintő rejtélyt (ásít), és egy másik potenciális főgonoszt is, Oswald Cobblepotot, a leendő Pingvint, aki ezúttal Bruce gyermekkori barátjaként jelenik meg. A legendás gazember figurája tűnik az egyik legeredetibb elemnek a történetben, legalábbis addig, míg nem hasonlítjuk össze a Gotham című sorozatban felbukkant inkarnációjával...

A FEKETELEVES

A Telltale játékainak mindig is a történet volt a legerősebb pontjuk, és valóban érdekes sztori hiányában nincs, ami palástolja azt a szomorú tényt, hogy a játékmenet ütött-kopott, és a fejlesztők szinte semennyi energiát nem öltek abba, hogy az új játékuk kicsit innovatívabb legyen. Oké, a textúrák megint kicsit szebbek, a főbb karakterek egy picit jobban ki vannak vasalva, de mindez nem feledteti, hogy a felszín alatt döcögő motorhoz a fejlesztők már évek óta nem nyúltak hozzá. A karakterek mozgása nevetséges, a szereplők arcán szinte nulla a mimika, ráadásul a Batman PC-n hajlamos érthetetlen szaggatásokat produkálni, ami megint csak arra bizonyíték, hogy az elöregedett technika már képtelen lépést tartani gépeink fejlődésével.

A Telltale Games látszólag belefutott a „mennyiséget a minőség elé”-filozófia hátrányaiba. Szegény Batman!

És a technikai problémák csak a hibák egy kis részét képezik. Amellett, hogy a történet nem ránt be, a program már játszani sem nagyon hagy – ez persze rég nem újdonság, de mintha ezúttal a szokásosnál is jobban elszaladt volna a ló a fejlesztőkkel. A gombnyomkodós akciórészeknél szinte már egyáltalán nem számít, hogy időben reagálunk-e, az esetek 90 százalékában hiba esetén is megy tovább a jelenet, a karakterek irányítására alig van lehetőség, a ránk váró párbeszédek és dialógus opciók pedig elképesztően lapossak. Utóbbi végül oda vezet, hogy a játék már annak az illúzióját sem képes fenntartani, hogy számítanak a döntéseink.

EGY FEATURE NEM CSINÁL NYARAT

A Telltale ugyan próbálta kicsit feldobni az unalomig ismert játékmenetet, és bedobtak pár Batmanre jellemző új elemet, de ezek a lehetőségek sem mentik meg a programot a kudarctól. Mert bár a nyomozós rész alapvetően érdekes, és tényleg hangsúlyozza, hogy hősünk a világ egyik legjobb detektívje, a megvalósítás csupán gyenge másolata az Arkham-játékokban látott verziónak. Ugyanígy érdekes, hogy bevethetjük a Denevérember arzenálját az egyes jelenetek között, de csupán attól, hogy a finálében reptethetünk drónt, a játék még nem lesz sem egyedi, sem izgalmas.

A Batman: The Telltale Series a már bejáratott módon öt epizódban mesél el egyetlen nagy történetet, és a részek most is nagyjából két és fél órányi szórakozást biztosítanak. Vagy legalábbis ez lehetett a cél, én ugyanis alig vártam, hogy a nyitány végére érjek, és az utolsó másodpercek cliffhangerjét látva sem tátottam el a szám, csupán egykedvűen legyintettem.

Mindez persze csak az első epizód, hátra van még négy, közel tízórányi tartalom, de az első rész alapján valami hatalmas csodának kell történnie, hogy túllendülhessek a csalódásomon. A Telltale Batman-játékának első felvonása unalmas, technikailag kiábrándító, játékmenet szempontjából pedig izzadságszagúan igyekszik újat mutatni. Persze a folytatásokat is végig fogom játszani, de az olvasóknak azt tanácsolom, hogy a hétezer forint feletti árat csak akkor csengessék ki, ha már lesznek mind az öt részt értékelő kritikák, mert az első rész alapján ez a program nem igazán éri meg az árcéduláján szereplő összeget.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 3 GB RAM, 1 GB VGA, 5 GB HDD.

Lassan induló és nem túl érdekfeszítő kaland, minimális újdonságokkal és a régi hibák csúcsra járatásával.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A nyomozós rész és a kütyük használata kicsit feldobja a középszert.

KONTRA

A történet eddig egy nagy nulla, és a sorozat már teljesen kezdi elveszteni a játék jellegét.

65%

Karakterek

Alfred Pennyworth

A főszereplő hű komornyikja, aki még abban a „stádiumban” van, hogy folyamatosan igyekszik lebeszélni munkaadóját a veszélyes „hobbijáról”. Ráadásul őriz egy olyan titkot, ami a Wayne-család múltját merőben új megvilágításba helyez(het)i.

Bruce Wayne

A központi karakterről újat mondani nehéz, a Telltale játéka pedig ezzel meg sem próbálkozik. Ehelyett újra meghallgathatjuk, hogy Bruce miképp vesztette el a szüleit. Mintha erre bármi szükség lenne hetvenhét esztendővel Batman születése után.

Harvey Dent

Gotham City államügyészét aligha kell bemutatni. Az igazság harcosa, de nála a cél szentesíti az eszközt. Későbbi szupergonosz alteregójának egyelőre nincs nyoma, de a sztori eredetiségét látva Kétarc feltűnésére sem kell majd sokat várnunk.

James Gordon

A rendőrség még bizalmatlan a köpenyes igazságosztóval szemben, de Gordon felügyelő már Batman oldalán áll, és partnerként tekint rá. Ugyanez viszont nem igaz Bruce Wayne-nel kapcsolatban, ezen a fronton még bőven várhatóak konfliktusok.

Selina Kyle

A Macskanő elmaradhatatlan kellék, és a játék ennél többet egyelőre meg sem próbál kezdeni vele. Különösen fájó, hogy az alkotók nem erőlködtek, hogy valami újat mutassanak az Arkham-játékokhoz képest, Selina egyelőre csak egy gyenge koppintás, semmi más.

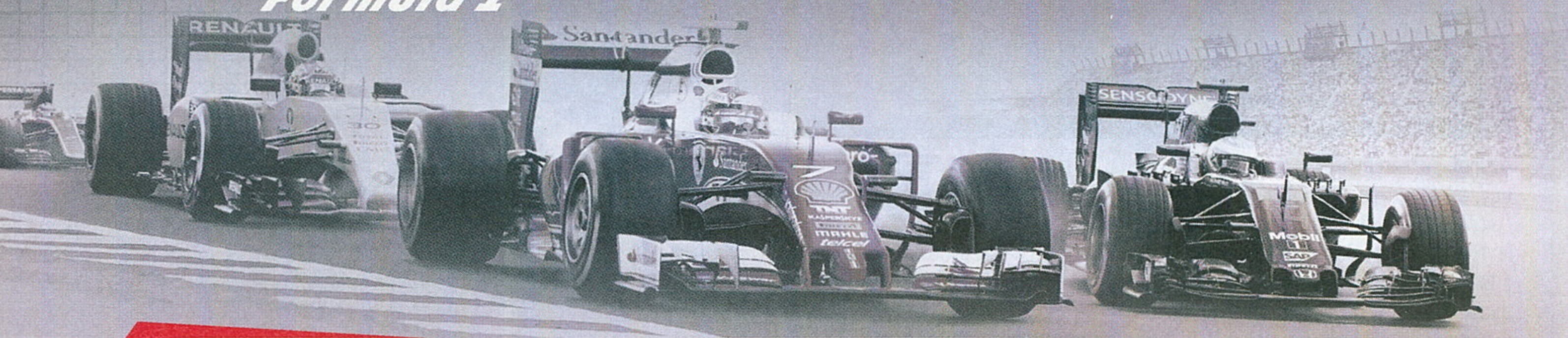
Vicki Vale

A csinos (?) riporternőnek egyelőre nem osztottak sok lapot, bár egy nagy döntés hozzá kapcsolódik. Később akár romantikus szál is kötheti Bruce Wayne-hez, egyelőre viszont az a legérdekesebb vele kapcsolatban, hogy őt alakította Kim Basinger az 1989-es Batmanben.

HAMMERTIME

F1 2016

Formula 1®



[IRTA GEBBBE] Tavaly kicsit keserű szájízzel csatolhattuk be magunkat az ülésünkbe, hiszen enyhén szólva is kizsigerelt, de nagyon szép Formula 1-élményt kaptunk a Codemasterstől. Reméljük, idén nem csalódunk: az F1 2016 a Száguldó Cirkusz minden eddiginél hosszabb versenyévadával érkezett.

Ha hosszabb ideje nem nyúlt F1-játékhoz a kedves olvasónk, akkor talán furcsa lesz neki az, hogy 2015-ben nem szerepelt a repertoárban egy normális karriermód, átláthatatlan multiplayeres keresővel kellett szenvedni hosszú hónapokig, és az ember már annak is tudott örülni, ha a kontrollere vagy kormánya megfelelően viselkedett a program elindításakor.

Mindennek oka persze, hogy azon a bizonyos kötelező generációváltáson esett át a játék motorja, amelytől viszont olyan szép látvány tárult elénk, hogy az bizonyos szinten kárpótolta a vásárlókat, sőt a készítők az alapjáraton szegényes felhozatalt is megfejelték egy 2014-es szezonra való átváltási lehetőséggel. A lényeg tehát, hogy lehetett a játékkal játszani, a javítások csöpögtetésével pedig lassan még a multi is használható lett. Ám az, hogy idén mi kerül a kezünk (lábunk) alá, sokat lendíthet vagy hátráltathat a hivatalos F1-programszéria megítélésén.

TUTI KARRIER

Induljunk szépen az elejéről! Az idei menürendszer kísértetiesen emlékeztetni fog minket a tavalyira, de annál sokkal hangulatosabb a világos háttérszínnek és a sok-sok fényképnek köszönhetően. A zenén sem gondolkodtak sokat a Codiesnál, egyszerűen át lett hangszerelve a menümuzsika egy szerintem kellemesebb hangzásra. Ami viszont ennél sokkal, de sokkal lényegesebb, az az, hogy végre visszatért a sokak által áhított karriermód, amely mellett gyors versenyt, időfutamokat és többjátékos versenyeket találunk a menüpontok között. Nem tűnt el azonban az úgynevezett profi karrier lehetősége sem, ez mindösszesen csak annyit jelent, mint tavaly: csakis kizárólag belső nézetből, minden segítséget mellőzve és 100 százalékos versenytávval vághatunk neki a „saját legendánk" építésének. Természetesen most már ez sem korlátozódik le 1 évadra, hanem akár 10 évig göngyölíthetjük magunk előtt a történetet. A következő, melós hétvégéket ígérő alcím viszont nem kitaláció. Miután elkészítettük versenyzői adatlapunkat, választottunk sisakot, avatárt és egy senki által le nem foglalt rajtszámot (ami ki is kerül az autónkra), akkor csapatunk mobilközpontjában találjuk magunkat a soron következő nagydíj helyszínén.

MELÓS HÉTVÉGÉK

Itt kezdődik el a játék igazán, hiszen sikerült egy merőben új megközelítést érvényesíteniük a fejlesztőknek. Mondhatni, hogy megfogták a Formula 1 lényegét, a folyamatos munkát és fejlesztést, amikről eddig maximum csak Szujó Zoltán és Wéber Gábor szájából hallottunk a közvetítések alatt. Hihetetlen, de sikerült elérniük azt, hogy az ember ne pörgesse tovább két kör után a szabadedzéseket, hanem igenis nekiálljon keményen dolgozni. Minden pálya más és más, ezért rendkívül fontos, hogy megismerjük a vonalvezetését, tudjuk azt, hogy mennyire viseli meg a gumiabroncsokat az adott helyszín, miként autózhatunk rajta egy-egy időmérőn is

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

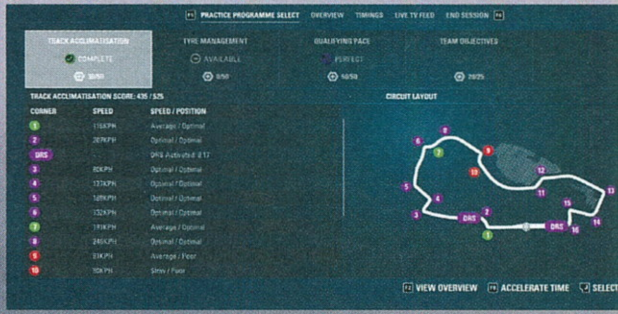
MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

INFO

Az F1 2016. augusztus 19-én jelent meg PC-re és konzolokra. Ára a Steamen 49,99 euró (kb. 15 000 Ft), dobozosan PC-re kb. 13 000 Ft.

Idén már nem ver földhöz bennünket az egyébként szép grafika, a tartalommal azonban meg vagyunk elégedve.



EGY BAKUI BUKTATÓ

Annak ellenére, hogy viszonylag unalmasra sikeredett, a 2016-os idény igazi újdonsága az Azerbajdzsánban megrendezett Európa Nagydíj volt. Baku utcáin repesztettek a pilóták, ahol is a történelmi városrész egyik bástyája mellett van az egész naptár talán legszűkebb helye. Az alig 7,6 méter szélességű útszakasz a 8-as derékszögű kanyar után következik, szóval előzésre és gyors tempóval történő teljesítésre teljesen alkalmatlan. Ha sikerülne is beférni valaki mellé, az egyenes részben már teljesen biztosan beszorulnának egymás mellé az autók. Az igazi pilóták nem hibázták el, nektek is megy majd?

helytálló kört. Erre kiválóan alkalmas minifeladatokkal töltötték meg az edzéseket, és érdemes ezeket a tökéletességre törekedve teljesítenünk, hiszen nagyon értékes, fejlesztésekre elhasználható pontokat kapunk értük cserébe. Ehhez tenném hozzá, hogy a limitált kiadású játékhoz egy booster packet is mellékeltek, aktiválása esetén külön tételként kaphatunk plusz pontokat az egyenlegünkhöz. Növelhetjük az energiatakarékosság hatékonyságát, hatással lehetünk az autó súlyára, de aerodinamikai jellemzőit is javíthatjuk a pontok megfelelő elosztásával. A fejlesztések ráadásul nem lesznek egy szempillantás alatt az autóban, egy-két hétvége kell, amíg mérnök barátunk leteszi elénk jelentését az elkészült munkálatokról.

Ahogy az lenni szokott, kicsi kis kémeink persze részletes táblázattal szolgálnak arról is, hogy a többi csapat hol jár a tervezőasztalon kialakult rajzversenyben. Minél tovább szöszölünk vagy belehibázgatunk egy edzésprogramba, annál inkább figyelni kell a gumikra is, ne használjuk el például azokat a szetteket, amelyek már le vannak foglalva az időmérőre vagy netán a futamra. Újdonság a lila oldalfalú abroncs, amely az ultralágy keverék

Egy évvel a csekélyke tartalmú F1 2015 után a sorozat ismét a fellegekben jár. Szép volt!

a Pirelli repertoárjában, magyarán a gumiszabályok változásai is teljes mértékben le vannak modellezve.

CSAPATTÁRSI VISZONYOK

Idén már 22 autó rója a köröket, de ez nem azt jelenti, hogy könnyebb a fenekünk alá való ülést találni az F1 világában. Természetesen akármelyik csapatot választhatjuk a kezdetekkor, de figyelembe kell venni, hogy van egy csapattársunk is, aki amellett, hogy segíti a pontvadászatot a konstruktőri címért folytatott harcban, könnyen a vesztünket okozhatja, ha permanensen jobban teljesít nálunk. Röviden arra akarok utalni, hogy ne kíméljük, igyekezzünk a rivális mutatókat a mi oldalunkra billenteni! Minden verseny után láthatjuk majd, hogy mennyire vagyunk az első számú pilóta titulus kiérdemlésétől. Az autók beállításaival viszonylag részletesen lehet foglalkozni, de a készítők most is gondoltak azokra, akiknek ez nem az erős oldaluk. Ők választhatnak 5 séma közül, kezdve a jobb kanyartempót ígérő konfigurációtól a nagyobb végsebesség felé terjedő skálán. Újdonság, hogy a Steam Műhelynek köszönhetően a setup-mágusok is kiélhetik magukat.

A játék motorja nem újdonság már, az előző részből ismert Ego 3.0 hajtja, és az az észrevételem, hogy helyenként igen-igen szép most is, viszont néha érthetetlen lassulásokat lehet érzékelni az amúgy röccenésmentes játékmenetben. A minimumként megjelölt hardverkövetelmények láttán azért elgondolkodtam pár percre, hogy mégis milyen élményt nyújthat egy közepes kategória alját súroló PC-n.

A 22-ES CSAPDÁJA

A fejlődés nem kerülte el a többjátékos funkciókat sem, két téren is üdvözlendő változások mentek végbe. Még mielőtt felsorolnám ezeket, fontos közölnöm, hogy most egyértelmű menüpontokon keresztül választhatjuk ki a számunkra megfelelő online megmérettetést.

Az első kellemes meglepetés a 22 fős multiplayer, de amennyire királyul hangzik ez, annyira bosszantó is, hogy legalább a játékosok negyede csak azért van bent, hogy tönkretegye a többiek szórakozását. A másik pedig az, hogy ha bajnokságban kezdünk, akkor ezt már nemcsak ketten tehetjük meg, mint egészen 2014-ig, hanem már többen is részesei lehetünk a pontvadászatnak, amelyet bármikor folytathatunk kilépés után is. Visszatért, ám nehezen előcsalható a biztonsági autó, plusz a virtuális safety car szabály is bekerült a lehetőségek közé. Ha ezen funkciókat és a zseniális karriert is számba vesszük, akkor úgy tűnik, tanult a Codemasters a tavalyi fiaskóból. Az idei játék a rajongóknak kötelező darab!

„Azt hiszem, nem kéne több hűtőmágnest ragasztanom a kormánykerékre."

ÉRTÉKELÉS

GEBBE

GÉPIGÉNY

Intel Core I3 530 vagy AMD FX 4100 CPU, 8 GB RAM, AMD HD 5870 / Nvidia GTX 460, 30 GB HDD.

Kézzel fogható fejlődésen esett át a program tavaly óta, egy F1-csapat igazi tagjának érezhetjük magunkat benne.

GRAFIKA: **82%**
HANG: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Nagyon jó karriermód, a valaha volt leghosszabb szezon, és kocsi alá nyakló kerekek a nagyobb ütközésekkor.

KONTRA

Izmos gép kell hozzá, helyenként belassul, és idén sincsen osztott képernyős mókalehetőség.

85%

TÁGAS ÉGEN ANDALOG...

NO MAN'S SKY™

[ÍRTA MIGUEL] Arról volt szó, hogy a világ összes szépségét megkapjuk majd egy luxusutazás közben, ehhez képest a No Man's Sky egy ellátás nélküli buszos körutazás, ahol még a buszt is nekünk kell megjavítani, ha elromlik.

Baromi nehéz helyzetben vagyok, mert véleményt kéne írnom egy játékról, amit jó eséllyel sokan kipróbáltak már, és valószínűleg csak kevesen lesznek, akik ugyanúgy látják, ahogy én. A No Man's Sky pillanatnyilag a legnagyobb csalódás a játékpiacon, a készítőket máris a játékipar legismertebb vetítőgépével, Peter Molyneux-val emlegetik egy lapon, pedig a program maga nem lett sem több, sem kevesebb, mint amit előre elmondtak róla.

Mielőtt belekezdenénk, megkérnék mindenkit, hogy olvassa el újra a két évvel ezelőtti, illetve az idén áprilisi előzetesemet a játékról! Mivel ezt valószínűleg senki nem fogja megtenni, megtettem helyettetek én magam, és az van, hogy a No Man's Sky lehet, hogy nem az lett, aminek a világ látni akarta, de majdnem pontosan olyanná vált, mint amilyennek az első időkben mondták, hogy lesz. Na, de lássuk is, mit próbálok itt kinyökögni!

ADATOK

KIADÓ
Hello Games/ SCEE

FEJLESZTŐ
Hello Games

MŰFAJ
kraftolós űrkaland

MULTI
nincs

INFO

A No Man's Sky augusztus 10-én jelent meg PS4-re, 12-én pedig PC-re. A PS4-es változat ára dobozosan 21 ezer forint, a PC-s változat pedig csak a Steamen szerezhető be 60 euróért, azaz több mint 18 ezer forintért.

ZŰR AZ ŰRBEN

Kezdjük az alapokkal, hátha akad még olyan, aki nem tudja, miről van szó. Az alapötlet egy olyan, az űrben játszódó, a felfedezésre összpontosító játék, amelyben a készítők nem egy kézzel faragott, minden pontján tervezett világot adnak nekünk, mint például a Skyrim, hanem egy matekfüggvényre bízzák a világ legenerálását. Számtalanszor (na, jó, kétszer) megírtuk már, mi is ez a függvény, szóval most csak röviden: a játékban szereplő univerzum csillagrendszereinek bolygóit nem a fejlesztők tervezték meg, hiszen úgy kicsit nehéz lett volna 18 kvantillió bolygót összerakni úgy, hogy az unokáik unokái már ne ezzel bíbelődjenek majd. A bolygógenerálásról egy algoritmus gondoskodik, amely az előre megadott lehetőségek közül véletlenszerűen válogatva összerak egy planétát, amin vagy van víz, vagy nincs, vagy vannak erdők, vagy nincsenek, vagy vannak állatok, vagy nincsenek, vagy van normális légkör, vagy inkább mérgező, fagyos, forró pokol az egész.

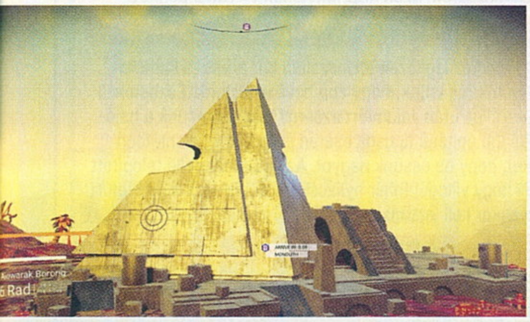
A mi feladatunk tulajdonképpen az első öt percben kiderül. Kezdésként egy véletlenszerűen választott bolygón az a feladatunk, hogy megszereljük az űrhajónk sérült részegységeit, és tulajdonképpen ez az, amivel aztán az egész játékban foglalkozni fogunk. Talán kicsit hamar lövöm le a poént, de a No Man's Sky-t az élvezi (és játssza helyesen) igazán, aki elfogadja, hogy az egyetlen cél az űrhajónk, a szkafanderünk és a fegyverünk fejlesztése. Ez az, ami miatt sorra látogatjuk meg a bolygókat, ezért fogjuk platószámra hordani a drága érceket az űrállomásra, ezért leszünk idegesek, mikor a ránk támadó kalózok pikk-pakk szétkapkodják körülöttünk az űrhajót, és ez az egyetlen, jól kitalált cél, amely miatt megéri használni a játék további funkcióit.

> A NO MAN'S SKY-BAN IGEN SOKAN CSALÓDTAK, PEDIG PONT AZ LETT, AMINEK EREDETILEG INDULT.

Az egész felfedezősdi lényege, hogy a rendelkezésre álló lehetőségek egyikével hozzájussunk ahhoz, ami a fejlesztéshez kell. A fejlesztés lényegi részét egy külön dobozban tárgyaljuk ki a cikk utolsó oldalán, szóval most csak röviden: először kell egy tervrajz, kell nyersanyag, amiből

Tanulj nyelveket!

A játékban mi a teszt során összesen négy nyelvvel találkoztunk, az atlason kívül van három valódi, a játékban is megjelenő faj, a gek, a vy'keen és a korvax. Akármelyikükkel is találkozunk a bolygók épületeiben, eleinte egy szót sem értünk majd abból, amit mondanak, de ez átmeneti állapot. Három módszerrel is tanulhatunk szavakat: egyrészt a bolygókon található romok felkeresésével, másrészt a fura szemeteskukának tűnő szótanító oszlopok segítségével, harmadrészt az adott faj képviselőjének nyüstölésével. Ha egy bolygó épületében találkozunk egy idegennel, minden második alkalommal, mikor beszélni kezdünk hozzá, felajánlja, hogy tanít nekünk egy szót – egy óra alatt akár 50-100 szót is megtanulhatunk így, ami már nagyjából elég ahhoz, hogy értsük a lényegét annak, amit mondanak nekünk később.



legyártjuk az adott tárgyat, ráadásul kell egy szabad hely, ahová be is szereljük, amit legyártottunk. Tulajdonképpen mindhárom lépéshez a megfelelő forrást kutatjuk a világban. A tervrajzokat lezuhant űrszondákból, idegen lényektől vagy szétlőtt robotokból szerezhetjük meg, a nyersanyagot a bolygókon vagy az azokat körülvevő aszteroidamezőkön bányászhatjuk ki (esetleg meg is vásárolhatjuk a megfelelő helyen), és a beszereléshez szükséges helyet sem kapjuk ingyen.

VAN BAJ

Az, hogy közben csillagrendszerek, bolygók és űrállomások tucatjait látogatjuk meg, csak a körítés. Ami miatt talán sokan kiakadtak, hogy arról volt szó, hogy ez a körítés csupa színes, erdős és izgalmas bolygó lesz, pedig ilyesmiről (legalábbis eleinte) nem volt szó, sőt ennek pont az ellenkezőjét nyilatkozták a készítők már két éve, a bejelentéskor is. A 90-10 szabályáról talán sokan elfelejtkeztek, pedig volt ilyen. A dolgok 90 százalékát átlagosnak, vagyis tulajdonképpen érdektelennek szánták, és csak a maradék 10 százalékba jut valami plusz. Ennek a 10 százaléknak a 90 százaléka megmarad ezen az átlagos szinten, de a maradék tized megint különleges lesz bizonyos szempontból, és így tovább.

Sokan azon csúsztak meg, hogy a játékot bemutató videón például hatalmas dinoszauruszcsorda vonult át a képernyőn, ezért nyilván sokan azt hitték, hogy majd mindig ez lesz. Nem ez lett, nyilván nagy a kontraszt a videó apatosaurusai meg a valós játékban ugráló fűzfaszerű gombák között, de várjunk csak, mit is mondott Sean Murray, a fejlesztők főnöke 2014-ben? „A bolygók 10 százalékán lesz valami növényzet, ezeknek csak 10 százaléka lesz olyan, ahol erdők is lesznek, az erdős bolygók közül csak minden tizediken lesznek dinoszauruszok, és csak minden tizedik erdős-dinós bolygón lesznek furcsa, mutánsszerű dinoszauruszok." Na, hát ez nagyjából be is jött.

Persze egy pillanatig se higgye azt senki, hogy fel akarom menteni a játék készítőit, vagy nem látok a szememtől. De, látom, hogy a No Man's Sky-ban meglátogatott bolygók többsége unalmas, kopár sziklahalom. A korábban leghangulatosabbnak gondolt barlangok sajnos totálisan befuccsolnak: kábé másodszorra már nem is olyan hangulatosak, ráadásul egészen pontosan nulla értelmük van. Nincs bennük semmi olyan érték, érc vagy akármi, ami a felszínen nincs meg, nem vár minket sötét titok vagy vérengző ragadozó, sőt úgy általában nem jelent semmi pluszt, ha besétálunk egybe. Az egyetlen értelme, hogy elbújhatunk az adott bolygó viszontagságai elől: a forróság, a fagy, a sugárzás vagy a mérgező gázok varázsütésre tűnnek el a barlangok falai között. Ezzel csak egy baj van: nagyjából félórányi játék után volt olyan gránátom, amivel megfelelő mélyedést robbantottam magamnak a hegyoldalba, pontosan ugyanezeket az előnyöket elérve.

Azt is látom, hogy a lények többségén nagyon látszik, hogy nem valami ízléssel bíró ember, hanem egy algoritmus pakolta össze őket. Valahogy se nem érdekesek, se nem viccesek, úgy általában véve nem emlékezetesek a látott teremtmények. Nem is annyira a dinoszauruszok hiánya miatt csalódik az ember, hanem inkább azért, mert valóban baromira hiányzik az a változatosság, amit egy ilyen véletlenszerű generálástól elvárnánk.

Azért a sok unalmas, egysíkú bolygó között akadnak igazi gyöngyszemek is. Ez a planéta például akár egy oázis a sötét univerzum közepén.

A No Man's Sky-ban, bár gyorsabb az űrutazás, mint egyes szimulátorokban, azért szintén eltart egy ideig, mire bolygóról bolygóra érünk.

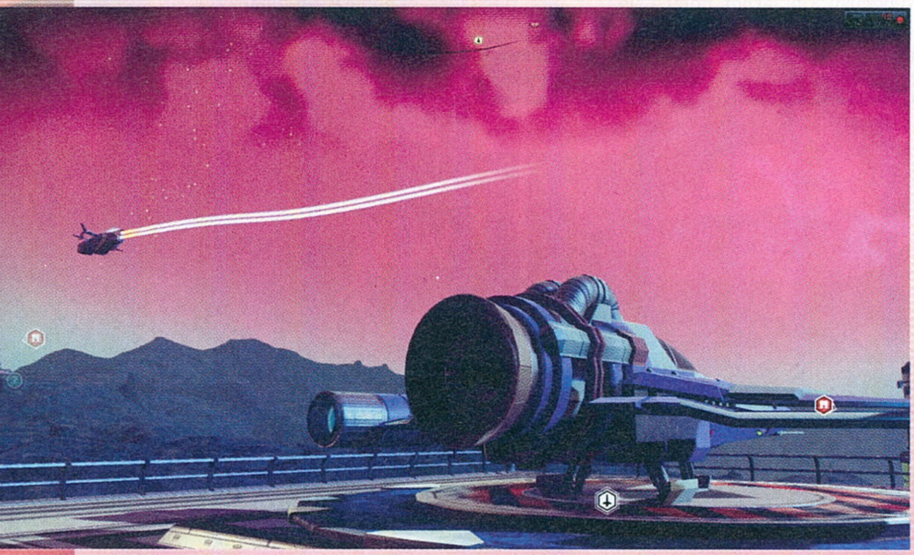
Ugyanis (és most jön az, ami miatt én magam is csalódtam a játékban) a program tulajdonképpen három-négy óra alatt kiismerhető. Most nem azzal van bajom, hogy a kezdőbolygón maradva is maximumra lehet húzni a fegyvert, az űrhajót és a szkafandert is, hanem hogy azt ígérték, lesz miért átmenni a következő bolygóra és csillagrendszerbe, holott ez nem igaz. A felfedezés hamar eltűnik, minden bolygón pontosan ugyanarra van csak lehetőségünk. A fent említett szabály miatt a bolygók többsége tök ugyanúgy néz ki, de ez még a kisebb baj: a rajtuk található épületek is ugyanolyanok, az idegenek ugyanazokkal a rejtvényekkel szórakoztatnak minket.

KULTÚRSOKK

Amilyen izgalmasnak tűnt korábban az a lehetőség, hogy folyamatosan áshatjuk magunkat egyre mélyebbre egy-egy idegen faj kultúrájában és nyelvében (a nyelvtanulásról szóló külön kis dobozkát a második oldalon találod), ez sem olyan izgalmas. Mármint az a rész, ahogy egyre több szót megismerve egyre jobban értjük az eleinte hablatynak tűnő mondatokat, nos, az zseniális, de hogy a mondatokból kikapart értelem nagyjából négyféle lehet, már zavaró. Az van ugyanis, hogy a bolygókon rendszeresen belefutunk majd idegenekbe, akiknek egy kérdésére helyesen kell felelnünk. A választ persze főleg akkor tudjuk megadni, ha már elég jól beszéljük a nyelvet ahhoz, hogy pont azt a fontos egy-két szót is ismerjük. A kérdések között lesz olyan, hogy a segítségünket kérik, lőszert a puskájukba, elemet a szkafanderükbe, vagy csak simán valami bajuk van, nem akarnak háborúba menni, esetleg elcsalták a könyvelést. A lényeg, hogy ezekből a helyzetekből annyira véges számú létezik, hogy már pár óra után ismétlődni kezdődnek. Egyszer kell csak alaposabban felkutatni egy bolygó lehetőségeit, hogy a következőn már nulla meglepetés érjen minket, és ez elég baj, hiszen ezek szerint 18 kvantilliószor tök ugyanaz az élmény vár ránk.

> EZ EGY KRAFTOLÓS TÚLÉLŐJÁTÉK, SEMMI TÖBB. HA BEJÖN A MŰFAJ, AKKOR BIZONY TETSZENI FOG.

Komoly probléma, hogy a játék tele van időrabló dolgokkal. Az egyik, hogy feleslegesen sokáig tart minden, és ezt a mindent rengetegszer kell megtennünk. Csak egy példa: ahhoz, hogy egy bolygón



Galaxis útikalauz

A No Man's Sky eléggé összetett játék, de pár apróságra odafigyelve kifejezetten megkönnyíthetjük a saját dolgunkat.

PAKOLJ OKOSAN!

Az ide-oda pakolászás fontos része a játéknak, ezért nem árt rendszert vinni a dologba. Az alap, hogy a hátizsákban 250 fér el nyersanyagból, az űrhajó csomagterében egy üres hely 500 darabot bír el – ezért amint lehet, mindent pakoljunk át oda! Sokat ér, ha a néhány darabos extra készleteket egyszerűen elhajítjuk, kivéve a ritka ásványokat, amelyekből pár darab is valóságos kincs. Nem árt gondolni arra sem, hogy a hajó rakterét csak bizonyos távolságból érjük el, így ha messzebb merészkedünk, tömjük meg a zsebünket azzal, ami fontos lehet.

NYERSANYAGOK

Nem érdemes magunkkal cipelni olyasmit, amiből minden bolygón akad rengeteg. Szén, vas, heridium van minden planétán (pláne körülötte), cink és plutónium is akad sok helyen, de ezek a védőruha és a hajtómű újratöltése miatt fontosak. A többire igaz, hogy ha valami olyat akarunk építeni, amihez kellenek, akkor halmozzunk belőlük, amúgy meg adjunk túl rajtuk! Lesz egy pár olyan is, amelyet nem bányászattal szerzünk: lehet vásárolni az idegenektől, de ha adunk kaját a bolygó élőlényeinek, azok kitúrják nekünk a ritkaságokat.

LESZÁLLÁS

Érdemes mindig a célhoz legközelebb leszállni, bár a fura kamerakezelés miatt nem mindig látjuk, hogy épp hova is tartunk. Észben kell tartani, hogy a leszállás után valamiért azonnal ki is pattanunk a hajóból, szóval magasabb építésű típusok esetén érdemes készenlétben tartani a jetpacket, hogy ne essünk nagyot. Az épületek mellé telepített leszállóhelyeknél négy villogó, fehér nyilacska jelzi, ha pont a pad fölött vagyunk. Na, olyankor kell letenni a gépet.

KERESKEDÉS

A leszállópadra letett gép azért is jó, mert az ilyennel rendelkező házakban van terminál a galaktikus piachoz, és ha jó helyen parkolunk, a csomagtérből is pakolhatjuk az árut. Ha nem a leszállóhelyen tesszük le a járgányt, akkor viszont az oda rendszeresen leszálló idegenekkel is kereskedhetünk, bár tőlük inkább vásárolni érdemes. Az is fontos, hogy ha az adott rendszer űrállomásán járunk, megnézzük, mit vesznek dupla áron a környéken, és azzal felpakolva fuvarozgatunk a bolygók között.

FEGYVERKEZZ!

A bányászszerszámod egyben a fegyvered is. Eleinte gránátokkal erősítheted, aztán a boltcasterrel, aztán a railshot adapter nevű izével, ami egyszerre puska és csákány, ráadásul olyan erős, hogy a gránátokat is leszerelheted. Az egyetlen, amire figyelni kell, az a túlhevülés, azonban ha csak a jobb felső sáv telik be, de a fegyver nem áll le hűlni, nem kell megvárni, míg visszaér a csík a kezdőpontra: ha egy pillanatra leállsz, a fegyver működik tovább.

SZKENNELJ!

Egyrészt nyomogasd a környezetedet felderítő radart, és szedj fel mindent, amit érdekesnek találsz, másrészt nézz a távcsövön keresztül, hogy elinduljon az élőlények analízise (az eredményt pedig mindig töltsd fel a szerverre, pénzt kapsz érte). A szkennertávcső további előnye, hogy célozni is lehet vele, szóval pillanatok alatt mesterlövész fegyvert lehet faragni a sugárvetővel felszerelt szerszámból is. Plusz előny, hogy néhány másodpercig elővett fegyverrel egy célponton tartva a szkennert bekapcsol az automata célzás.

OMEGON

Az omegon az egyik olyan nyersanyag, amiből sok kéne, de csak nagyon kevés akad belőle. Ajánlunk két módszert (azon túl, hogy ha a boltban látod, vedd meg az összeset). Az egyik, hogy etesd a kezesebb állatokat a bolygókon, ők rendszeresen túrnak fel ilyen szintű ritkaságból pár darabot. A másik, hogy lezuhant űrhajókba is érdemes átpakolni néha akkor is, ha rosszabbak, mint amid van, csak azért, hogy leszerelj bennük minden extrát, kikapard az omegont, majd visszaülj a korábbi hajódba.

IRÁNY A KÖZEPE!

A játék elején szedj össze annyi alapanyagot, amennyivel jó pár csillagrendszert előre tudsz ugrani, és ahelyett, hogy az első pár világban szuttyognál alapszintű cuccokért, rohanj előre, és szerezd be rögtön a jobb hajókat, fegyvereket, tervrajzokat ott! Úgy általában igaz az is, hogy hiába tűnik úgy, hogy egy bolygó igazi aranybánya, ha tovább akarsz menni, menj nyugodtan, lesz még bőven jó hely. Ne feledd, a határ most tényleg csak a csillagos ég!

Fejleszteni márpedig muszáj

Ahogy írtam, szerintem a No Man's Sky lényege a felfedezés mellett az, hogy a lehető legjobb eszközeid, vagyis multitoolod, szkafandered és űrhajód legyen. Elsőre ez kicsit összevissza, szóval segítünk.

Az űrruhára szerelt eszközök. A számot a jetpackre tettük, de van itt létfenntartó eszköz és védelmi réteg is. Az eszközöket nem lehet áthelyezni, csak leszerelni.

Nyersanyag. A szkafander zsebében egy zsebben 250 akármi fér el. Érdemes átpakolni mindent az űrhajóba.

Ez egy üres hely, ide kerül automatikusan a bányászott nyersanyag, a legyártott csip vagy egyéb cucc, és ilyet esznek a fejlesztések is, mind a három eszközben.

Fejlesztések. Ezeket tudjuk beépíteni az üres helyekre. Érdemes a bónuszokat (amiknek + valamennyi van a nevében) egymás mellé építeni, úgy további bónuszt adnak.

A legyártható cuccok: különböző chipek, betét a páncélba, üzemanyagcellák. Egyszer használható mind, nem sokáig foglalják a helyet.

Az űrhajó alapfegyverzete, amit érdemes feljavítani, hogy legyen esély az űrkalózok ellen.

Hiperhajtómű. Ezzel ugrálunk a csillagrendszerek között. Érdemes fejleszteni, hogy egyszerre több csillagrendszert is átugorhassunk.

Hajtómű a felszálláshoz: leginkább plutóniumot eszik, ha ez üres, akkor bizony a földön maradunk. Érdemes figyelni, hogy ne legyen üres.

Pajzs az űrhajón, ami segít a támadókkal szemben, véd a meteoritoktól is, bár azokat inkább lőjük szét. A támadókat is lőjük szét.

A négy grafikon abban segít, hogy lássuk, milyen a hajónk pillanatnyi fejlettsége, jól jön, ha egy új hajóval kell összehasonlítani a régit.

Üres hely az űrhajóban. Minél több ilyenünk van, annál jobb a hajó, hiszen annál több dolog (fejlesztés és nyersanyag) fér bele.

repkedhessünk, plutónium kell a három közül az egyik hajtóműbe. Pontosabban nem is a repkedéshez kell a plutónium, hanem a felszálláshoz. Szerencsére hasadóanyaghoz jutni nem nehéz, csak éppen folyamatosan figyelni kell erre az apróságra. Szintén idegesítő, hogy állandóan gondoskodnunk kell arról, hogy elférjen a csomagtartóban, meg a hátizsákban az az ezerféle vacak, amire szükségünk van. Nyersanyagok, felszerelés, chipek, eladásra szánt apróságok – ezek mind állandó pakolgatást igényelnek. Na, a plutónium kibányászása, a tankolás, a pakolgatás mind egyenként egy-egy másodperc hosszan lenyomott gombot jelent (a bányászás valójában sokkal többet), vagyis a játékidő jelentős részét azzal töltjük majd, hogy azt intézzük, hogy a hülye űrhajónk fel tudjon szállni.

Picit érthetetlen az univerzum rendőrségeként működő őrrobotsereg is. A lényeg, hogy a környékén zümmögő drónok ránk se bagóznak, amíg el nem kezdünk bányászni vagy épp halomra lőni az élővilágot. Ha rosszalkodunk, rögtön odadöngicsélnek, és ha olyanjuk van, el is kezdenek lőni ránk. Nem igazán mondhatók ellenfélnek, pár lövés vagy egy gránát végez velük, de akkor is kifejezetten idegesítőek.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3, 8 GB RAM, nVidia GTX 480, AMD Radeon 7870, Windows 7 64 bit, 10 GB HDD.

Hegyen leguruló hógolyóként tapadt rá a sok elvárás, de már az eredeti koncepció sem lett volna jó mindenkinek. Pedig jó, de rétegjáték.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Tényleg végtelen, tényleg procedurális, tényleg van mit felfedezni benne.

KONTRA

Ez egy nagyon bonyolult űrhajófejlesztő szimuláció, semmi más.

70%

ÉS EZ MÉG NEM MINDEN

Persze ezek csak az apróságok. Tény, hogy a játékban nincs szinte semmiféle történet. Tény, hogy az oktatómódot is nagyítóval kell keresni. Tény, hogy korántsem olyan gyönyörű és lélegzetelállító a játék, mint azt a videók alapján sejteni lehetett. Ettől függetlenül érdekes koncepció ez a procedurálisan generált játékvilág, meg a rengeteg bolygó, és nem félek attól, hogy egy-két év alatt a No Man's Sky-ból azt a játékot kalapálják majd a fejlesztők, amit az emberek többsége várt. Az a helyzet, hogy ez a játék nem azért nem lett tökéletes, mert nem hozta azt, amit vakon vártak tőle, hanem azért nem, mert az alapkoncepcióról kiderült, hogy elméletben működik, gyakorlatban viszont picit unalmas.

De ez az alapjátékot sokak számára nem menti meg, és én is csak annyit tudok javasolni, hogy gondoljátok át, mielőtt megveszitek! Ha játéknak elég annyi, hogy vár a végtelen, és elég kihívás az, hogy azért játssz, hogy fejleszthesd a dolgaidat, amiket azért fejlesztesz, hogy játszhass, akkor a No Man's Sky a te játékod. Ha űrkalóz akarsz lenni, vagy épp a világegyetem titkait fürkésző biológus, esetleg gazdag bányász, szóval bármi ilyen konkrét dolog, akkor várj, hátha a korábban elképzelhetetlennek tartott, fizetős és ingyenes kiegészítők közül az egyik pont neked szól majd.

Micsoda? Szokatlanul fest a bolygó felszíne? Ne csodálkozzatok, hiszen nem ember, hanem számítógép tervezte azt, mindenféle elemekből.

TÖRÖLT BUSZJÁRAT

FERNBUS SIMULATOR

[ÍRTA JOHNBART] Gyönyörű turistabuszok, interaktív fülke és 40 német nagyvárost átölelő úthálózat, mindez az Unreal Engine 4-gyel tálalva. A Fernbustól sokat vártak a közúti szimulátorok fogyasztói, épp ezért dühítő, hogy a műfaj új járata már a kocsiállást elhagyva lerobbant.

Számítottam persze ilyesmire, 2010-ben ugyanis én vizsgáztattam az erfurti TML-Studios első buszos játékát, a City Bus Simulator 2010-et, ami végül katasztrofális technikai csődnek bizonyult. Hat év azonban hosszú idő, így reméltem, hogy az alatt elég rutint szerzett a brigád ahhoz, hogy ezúttal egy élvezetes buszos játékkal gazdagítsák a műfajt. Az első jelek biztatóak is voltak: hivatalos MAN Lion's Coach és FlixBus licencről, interaktív vezetőfülkéről és parádés látványt ígérő Unreal Engine 4 motorról szólt a fáma. Nos, a budapesti járat végre befutott, a helyközi vonal viszont pont ugyanott csúszott ki, mint városi elődje: a Fernbus így sajnos nemcsak jó ötletekben, hanem technikai bakikban is tobzódik.

EGY DIÁKOT BERLINBE!

Szomorú fejlemény ez, az alapokból ugyanis egy rutinosabb csapat ütős kis buszos játékot hozhatott volna ki. Adott először is egy 40 városból álló, 1:10-es méretaránnyal kicsinyített, autópályákat és főutakat vegyesen tartalmazó Németország, amely négy évszakban, nappal-éjszaka és változatos időjárás mellett járható be. Adott ugyanakkor szerény buszvezetőnk is, akivel a célunk a pályán terpeszkedő települések meghódítása, amelyhez a feléjük igyekvő kedves utasok leszállításán át vezet az út.

A kormányt két módozatban markolászhatjuk: szabad vezetés esetén a kezdőpont kijelölése után kötetlenül kóricálhatunk a német úthálózaton, az OMSI-n nevelkedett tömeg viszont gyanúm szerint nem ezzel, hanem a járattervező menüben üti majd el a legtöbb időt. Ekkor a már meglátogatott városokból kiindulva készíthetünk egyedi fuvartervet, a MAN turistabusz áhított változatának kiválasztása mellett pedig a fuvar időpontját, a napszakot-időjárást, valamint a szimuláció részletességét is egyénre szabhatjuk. Utóbbi esetén kézzel kell nyitni/kapcsolni mindent, amit árkád módban automatikusan kezel a játék (ajtókat, retardert, kipörgésgátlót stb.), gangolni is csak manuálisan lehet, a kocsiállás helyett pedig mindig a cég garázsából indulunk.

ADATOK

KIADÓ **Aerosoft**
FEJLESZTŐ **TML-Studios**
MŰFAJ **szimulátor**
MULTI **nincs**

INFO

A Fernbus Coach Simulator Steamen 30 euróba (9300 Ft-ba) kerül, míg a hazai boltokban cirka 4000 Ft-ért kapható a dobozos buszjegy.

Ha esetleg nem lenne egyértelmű, a játék pop-uppal szólt, hogy súlyos balesetet szenvedtem. Egyébként az AI hibája volt!

„KÖRZETÜK AZ AUTÓPÁLYA"

A fuvarok menete viszont nehézségi szinttől függetlenül ugyanazon sablont követi. Bepattanunk a buszba, beállítjuk a viszonylatjelzőt, majd lekezeljük a kedves utasok beszállókártyáit (illetve jegyet adunk azoknak, akik lusták voltak elővételben megvenni azt). Az éberség már ekkor is ajánlott, egyes figyelmetlen ügyfelek ugyanis hajlamosak a viszonylatnak nem megfelelő jeggyel várakozni ránk, az ő kiszúrásukat bónusz tapasztalati pontokkal, slendrián ellenőrzésünket ellenben büntivel jutalmazza a program. Amint pedig bepattant a nép, indulhat a gép: az utazási tájékoztató bekonferálása után a járat célállomása(i) felé vehetjük az irányt.

EGY SIMA FUVAR FÉNYPONTJAI

Bár a Fernbus szolid játékmenetbeli alapokra építkezik, az élményt jelenleg rengeteg bug fordítja árokba. Alant a hat, általam tapasztalt legsúlyosabb hibát gyűjtöttem össze – remélem, hogy mire a cikket olvassátok, ezek zömét már javította a csapat!

1 Ne lepődjünk meg, ha üres buszmegálló vár minket az állomáson, a játék ugyanis néha nem generálja le az utaslistán szereplő ügyfeleket. Szerencsére a cég kilométerre fizet, így kisebb XP-bírsággal megúszhatjuk a hibát.

2 A közúti MI állapotáról mindent elárul, hogy a rendszeresen beakadó járműveket a játék úgy „javítja", hogy egyszerűen törli őket a szemünk elől. Emellett gyakran bukkan fel a semmiből előttünk és mögöttünk is forgalom...

3 Az autópályák csomópontjainál hajlamos erősen feltorlódni a forgalom, ami gyakran durva tömegkarambolokkal és dugókkal jár. Különösen idegesítő ilyenkor az, amikor belénk szaladnak, mégis mi kapunk büntit a baleset miatt.

4 A játék szövegkönyvét nem nagyon láthatta korrektor, az angol változat ugyanis tele van érthetetlen mondatokkal, gondolom, mert a német változat tükörfordítása. Kitartást kívánok a honosítást végző magyar fordítóknak...

5 Vannak parafenomén autósok és gyalogosok, akik képesek lebegve haladni, vagy épp térdig az aszfaltba süllyedni. Ez főleg utasok esetén kellemetlen, mivel akkor nem tudjuk buszra rakni őket, ami XP-veszteséggel jár.

6 A fuvar közben kapott visszajelzések nem túl bőbeszédűek, viszont nagyon érzékenyek. A billentyűzettel fuvarozók így készüljenek arra, hogy játszanak bármilyen finoman, „túlkormányzás" miatt rengeteg hibapontot kapnak majd.

A buszvezető élete pedig nem csak játék és mese: a forgalom és az időjárás mellett a sztrádán és az utastérben is adódhatnak váratlan helyzetek. Az Autobahnon véletlenszerű útfelújítás, közúti ellenőrzés vagy épp balesetek és dugók boríthatják a menetrendet, de hosszabb fuvarok esetén a tankolásra és a kötelező pihenőidőkre is illik odafigyelni. Nemtörődöm vezetés esetén viszont az utasok zúgolódása adhat okot aggodalomra: a nép ugyanis nem honorálja a durván vett kanyarokat, a túl hideg légkondit vagy a kikapcsolt Wi-Fit, de zsörtölődnek akkor is, ha az esti fuvarnál nincsenek olvasólámpák, vagy épp elfelejtjük kinyitni a WC-ajtót.

Ha viszont minden klappol, a fuvar végén ömleni fog a szélvédőre az XP: a tapasztalati pontok új buszokat, nagyobb menettávot, és plusz időjárási körülményeket (esti és havas vezetést) oldanak ki, az egyes városok meglátogatásával pedig a későbbiekben azokból is indíthatunk járatokat.

mi tényleg mindent megtettünk, hogy élvezzük az utazást, de a buszunk már a tesztüzemet sem bírta ki.

BUSZD MEG!

A csapat tehát nem volt híján jó ötleteknek, a probléma az, hogy akárcsak hat éve, úgy most sem sikerült fényesen a tálalás – értve ezalatt mind a vizuális szintet, mind a fuvarokat megkeserítő tömérdek bugot.

Dacára ugyanis az UE4-nek, a látvány jóindulattal is csak felemás: bár buszunk modellje és beltere, valamint az engine natív hozadékai (a fény-árnyék és időjárási effektek, valamint az útburkolat shaderei) gyönyörűen festenek, a Fernbus Németországa kiábrándítóan néz ki. A vidék 90 százaléka egyhangú fenyvesekből áll, a forgalom alig tucatnyi poligonszegény járműből gazdálkodik, a városok arculata pedig legalább tízéves követési távolsággal koslat a 2016-os vizuális minimum mögött. Alacsony felbontású textúrák és egyszerű geometriájú épületek halmaza minden település, melyeknél még a 2008-as Euro Truck Simulator mikrovárosai is szebben festenek – ennek tükrében pedig a játék combos gépigényét sem tudom hova tenni.

A hangok terén szintén felemás a helyzet. Bár a menethangok és a környezeti/időjárási effektek remekül sikerültek, buszunkban már síri csend honol: teli járat esetén sem hallani neszezést-beszélgetést, kivéve, amikor szerény személyünket kritizálja a nép, de a figyelmetlen vezetést és a baleseteket érintő visszajelzések is csak 2-3 mondatos variációkat használnak.

Végezetül ott van a vezetési élmény: bár ennek alapjai szintén rendben vannak (élethű tehetetlenség és alváz-szimuláció, de mégis könnyű kezelhetőség jellemzi a vezetési modellt), jelenleg számtalan, a szélvédőre kenődő bug piszkít bele a nyugis vezetésbe. Nyögvenyelős kameraváltás és menürendszer, érthetetlen feliratok, nem működő billentyűk, borzasztó útkereséssel megáldott ön- és közveszélyes MI – a hibalistát órákig írhatnám, de a jelenleg legsúlyosabb problémákat azért elrettentésül külön keretes anyagba gyűjtöttem. A kormánnyal játszók egyébként szintén készüljenek fel idegileg, ugyanis a perifériákat is nehézkesen ismeri fel a program.

A JÁRAT KÉSNI FOG

A FlixBus járatai tehát megérkeztek PC-re is, az utastérbe viszont a szolid alapok mellé sikerült tengernyi bugnak és ugyanennyi ígéretnek is felkéredzkednie – a TML ugyanis az ígéretek szerint hosszú távra tervez a Fernbusszal, a közeljövőben így több frissítésre is számíthatunk a brigádtól. A magam részéről remélem, hogy a mesebeszédet tettek követik, a Fernbus ugyanis jó ötletekre és biztos alapokra épül – bízzunk benne, hogy a szervizben javítják majd a meghibásodásokat, akkor az ezúttal kiutalt százalék is feljebb kúszhat majd.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.6 GHz CPU (4 magos), 6 GB RAM, GeForce GTX 560 VGA, 35 GB HDD.

A járat jó ötletekkel, de durrdefekttel érkezik. Várjuk a javításokat, akkor talán érdemes lesz jegyet váltani rá!

GRAFIKA: **60%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

A buszok és a fényeffektek gyönyörűek, a hangok, a fizika és a vezetési élmény összessége pedig teljesen rendben van.

KONTRA

Minden más ocsmányul fest, a játékmenetet pedig rengeteg durva hiba tarkítja.

60%

Fallout 4 DLC-k, első adag

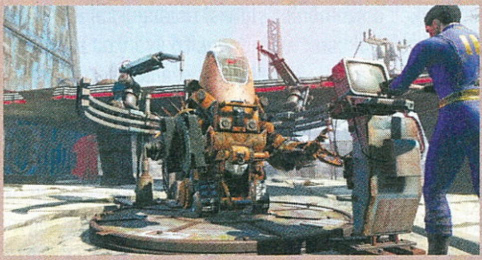
[ÍRTA BATE] Akárcsak a Fallout 3 és a New Vegas, a Fallout 4 sem maradt fizetős kiegészítő csomagok nélkül, és az elmúlt hónapokban az 50 eurós (au!) Season Pass három DLC-jét is kipróbáltuk, a következő két oldalon pedig igyekszünk megosztani veletek tapasztalatainkat. Az egyes csomagok persze önmagukban is beszerezhetőek, hátha akadnak olyanok, akiknek egyben nem vonzó a Season Pass, de külön találnak olyan tartalmat, amivel szívesen kiegészítenék az amúgy is meglehetősen tartalmas Fallout-élményt.

Automatron

i FEJLESZTŐ: BETHESDA - MEGJELENÉS: 2016. MÁRCIUS 22. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Amíg a Fallout 3 és a New Vegas főleg sztorialapú DLC-kkel lett megtámogatva, addig a tavaly ősszel megjelent Fallout 4 kiegészítőinek egy része arra koncentrált, hogy a játékba újdonságként bekerült funkciókat egészítse ki vagy emelje egészen új szintre.

Ebbe a kategóriába tartozik az Automatron is, aminek ugyan van egy négyküldetéses sztorija (egy Mechanist névre hallgató őrült halálos gépezetekkel árasztja el a senkiföldjét), de nem ez a lényeg, hanem az, hogy megjelennek egészen új és kifejezetten durva ellenfelek a porondon. Robotokról van szó, amiket nem csak legyőzni lehet, de elpusztításukat követően jön az igazi móka: halálosztó masina építése az összeszedett alkatrészekből. Építhetünk saját fémpajtást az alapoktól, vagy kedvünkre tuningolhatjuk az alapjátékban összeszedett Curie-t, esetleg próbálkozhatunk a DLC-vel érkező Adával. A küldetések során szétlőtt robotokból komponenseket szedhetünk össze, és ezekből vagy a meglévő robottársunkat kezdjük el felfejleszteni, vagy nekiállhatunk egy teljesen egyedi gépezet megalkotásának. Utóbbi remek lehetőség, mert



kedvünkre variálhatjuk a begyűjtött elemeket, és kísérletezhetünk, hogy melyik összetétel felel meg leginkább a játékstílusunknak, viszont érdemes észben tartani, hogy csak akkor érjük el a legjobb lehetőségeket, és akkor tudunk igazi Fallout-terminátort gyártani, ha korábban bátran költöttünk tapasztalati pontot az olyan Perkekre, mint az Armorer, a Science! vagy a Robotics Expert. Ha korábban másra koncentráltunk, akkor a legütősebb lehetőségek elérhetetlenek lesznek, és maximum a már meglévő társakon (Curie, Ada) tudunk végrehajtani módosításokat. Ha viszont akad valaki, aki épp az újrajátszásra keres indokot, akkor az Automatron pont kapóra jöhet, hiszen a kezdetektől koncentrálhat az említett képességekre, ugyanis a DLC-t csak a 15. vagy ennél magasabb szintet elérve érdemes bevállalni.

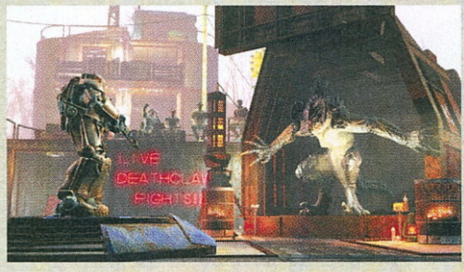
80%

Wasteland Workshop

i FEJLESZTŐ: BETHESDA - MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 12. - ÁR: 5 EURÓ (KB. 1500 FT)

Amíg az Automatron ügyesen használta ki a Fallout 4 építgetős/fejlesztős vonulatát, addig a Wasteland Workshop inkább kudarc. Olyan DLC, ami kiegészíti ugyan a játékot, el lehet szöszölni vele, ellenben értelme nem sok van, mármint azon kívül, hogy elvesz egy csomó időt, amit valódi szórakozásra is fordíthatnánk.

A Wasteland Workshop olyan, mint azok a kiegészítők, amiket annak idején a Sims-játékok mellé árultak. Még az ár is ahhoz hasonló, hiszen amíg az Automatronért tíz eurót kell kicsengetni, addig a WW-ért csak ötöt. A DLC pozitív oldala, hogy akik kedvüket lelték az építgetésben, újabb opciókat kapnak, hogy még tovább bővíthessék senkiföldje szerte elszórt bázisaikat: neonfények, gyertyák és gázlámpák, egy csomó betonépítmény, vetemények, halálos csapdák, teljesen elborult kitömött lények és hasonló nyalánkságok várják az önjelölt építészeket. A negatívum, hogy a csomag ennél jóval többet nyújt, csak a további extráknak a játékmenet és úgy általában a szórakozás szempontjából nincs túl sok értelmük. A WW teljes egészében nélkülözi a sztorit, és a telepítést követően azonnal elérhetővé válnak az új lehetőségek és funkciók. Utóbbiak



közé tartozik, hogy ezúttal már építhetünk csapdákat, amelyeket elhelyezve mindenféle lényeket vagy éppen embereket foghatunk be, akiket aztán szépen „kiállíthatunk" a bázisunkon, vagy ha nagyon unatkozunk, akkor viadalokat szervezhetünk velük. A begyűjtött teremtmények ketrecben tartásával létrehozhatjuk a Fallout-univerzum legbetegebb állatkertjét, az arénákkal pedig megrendezhetjük a legfeleslegesebb és legunalmasabb „szórakozást", ugyanis prédáink egymásnak eresztése semmiféle előnnyel (XP, pénz, bármi) nem jár, ráadásul a viadal még csak látványosnak sem mondható. Ez igaz a lények befogására is: sok erőforrást és időt igényel, haszna viszont a látványon kívül semmi, így ez a DLC tényleg csak azoknak való, akik már tényleg nagyon unatkoznak, de nem akarják otthagyni a Fallout 4 világát.

50%

Far Harbor

FEJLESZTŐ: BETHESDA - **MEGJELENÉS:** 2016. MÁJUS 19. - **ÁR:** 25 EURÓ (KB. 7700 FT)

A Far Harbor a Fallout 4 egyetlen klasszikus DLC-je, legalábbis abban az értelemben, hogy ez a kiegészítő csomag tényleg a sztorira és az új küldetésekre koncentrál, egy vadonatúj és meglepően nagy helyszínnel. Ezen okoknál fogva vélhetőleg ez a csomag vonzza majd a legtöbb játékost, még annak ellenére is, hogy az ára igencsak borsos, vetekszik a legtöbb indie-szösszenet árcédulájával.

A Far Harbor egyik nagy előnye, hogy a szokottnál is erősebb, nagyobb lényekkel találkozhatunk benne, így a végjáték utáni kihívás garantált.

Habár a Far Harbor nyújtotta tartalom határozottan elnyerte a tetszésünket, azt mindenképpen meg kell jegyezni, hogy az írók azért nem izzadtak vért, hogy azonnal felkeltsék az érdeklődésünket. A telepítést követően a Valentine Detective Agency új megbízást kap, miszerint fel kellene kutatni egy eltűnt gyermeket. Fantasztikus, srácok... mintha a Fallout 4 alapsztorija is valami hasonló lenne, ennél azért egy kicsit jobban is megerőltethették volna magatokat. A küldetés megjelenéséhez persze feltétlenül szükséges, hogy ismerjük Nick Valentine-t, de ez majd egy évvel az alapjáték megjelenése után aligha lehet akadályozó tényező.

Visszatérve a történethez: gyorsan szögezzük le, hogy csak a felvezetés hulla sablonos, a folytatás Fallout 4-es viszonylatban a legjobb missziók közé tartozik, már csak azért is, mert egy teljesen új, és kifejezetten nagy helyszínre, egy olyan szigetre kalauzol minket, amivel az átlag senkiföldjénél sokkal cudarabbul bánt el az atomháború. A magasabb radioaktivitás kitermelt néhány egészen brutális, a Deathclaw-kat és a Yao Gai-okat is kenterbe verő szörnyet, de igazából ez csak a hab a tortán, hiszen a ránk váró küldetések során három frakció (az őslakosok, a Children of Atom kultisták és synth menekültek) ellentétei közé keveredünk, és olyan döntéseket kell hoznunk, amelyek leginkább a Fallout első két részét idézik. Morális szempontból igazi szürke zónába tévedünk, ahol nincs tisztán fekete és fehér, ami a Fallout 4 főküldetései után igazi felüdülés, olyasmi, amiből jóval többet szerettünk volna látni az alapjátékban is.

Bár a Season Pass meglehetősen drága móka, elmondható, hogy egyetlen minőségi, nagyobb tartalma a Far Harbor, ami azért elég szomorú.

És ez még nem minden, hiszen a központi küldetés mellett számos érdekes mellékszál várja, hogy felgöngyölítsük, illetve lehetőségünk lesz mindenféle különleges helyszínek felfedezésére, és nem szabad megfeledkezni arról sem, hogy a DLC egy pontján a virtuális térben is megfordulunk, ahol mindenféle logikai feladatok megoldásával lehet továbbjutni. Kifejezetten egyedi élmény, főleg a rengeteg menj oda és szépen lődd le küldetés után.

A Far Harbor ráadásul nem csak érdekes sztorival, különleges helyszínnel és elgondolkodtató döntésekkel ajándékoz meg minket, de új páncélok és fegyverek is várják, hogy rájuk leljünk. Kedvencünk a szigonypuska, ami egy kicsit ugyan lassú, de a végeredmény tekintetében igazán látványos és brutális darab, ami nem hiányozhat egyetlen vérbeli Fallout-játékos repertoárjából sem.

A fentiekből remélhetőleg érződik, hogy ez tényleg egy tartalmas csomag, ámbár azt muszáj megjegyezni, hogy a 25 eurós ár azért még így is kicsit túlzás érte. Éppen ezért talán érdemes még várni egy kicsit, hátha az őszi/téli leárazások során lejjebb megy az ára, ugyanis ez a pakk 10-15 euróért máris a kihagyhatatlan vétel kategóriába ugrik.

88%

„Folyt. köv.!"

A Season Pass persze nem csak a három tesztelt DLC-ből áll, a csomag része további három kiegészítő, a Contraptions Workshop, a Vault-Tec Workshop és a Nuka-World. Az előbbi két pakk már a nevében is utal rá, hogy hasonlóak a Wasteland Workshophoz, tehát sztorit nem nagyon kínálnak, ellenben tovább bővítik az építési lehetőségeket, a Nuka-World viszont valami egész más. A hatodik DLC a Fallout-univerzum legendás kólagyáráról kapta a nevét, és lényegében egy kólás vidámparkot takar, ami teljes egészében bejárható, küldetésekkel, mindenféle lényekkel és számos olyan szórakozással, amit csak egy ilyen hely képes nyújtani. A későbbiekben igyekszünk majd ezeket is részletesebben bemutatni nektek!

A senkiföldje ezen felét sokkal jobban érintette a nukleáris csapássorozat, mint a korábban megismert területeket, így igazi földi pokol lett belőle.

MENTŐALAKULAT

MERIDIAN SQUAD 22

[ÍRTA TIKA]

Másodszor landol magyar sci-fi RTS a Meridian névre hallgató idegen planétán, ámbár még így is csak a felénél járunk a négyrészesre tervezett sorozatnak. Mindenesetre a kirakós egy újabb darabját, szebb látványt, több egységet és néhány új játékmódot is beígért a Squad 22.

Nehéz elképzelni, hogy milyen lehet, amikor egyetlen ember látja el egy egész stúdió munkáját. Mondjuk a kreatív értekezleteken legalább alacsony a büfészámla, és nincsenek vitás témák. Tarsoly Ede is egyszemélyes vállalkozásként viszi a hátán az Elder Gamest, és ha azt nézzük, hogy a Meridian mellett még egy shoot 'em up játékot is volt ideje összeütni, akkor nyugodtan kijelenthetjük, hogy működik ez a felállás. És azt se felejtsük, hogy valahol ennek a szokatlan formációnak is köszönhető, hogy a külföldi sajtó annak idején a szárnyaira vette a magyar fiatalember nevét, no meg persze annak, hogy a 2014-es Meridian: New World az olyan old school stratégiák nyomába eredt, mint a Command & Conquer vagy a Starcraft.

Először nézzük, mit is kell tudni a címadó Meridianről! Nos, a túlnépesedett, lelakott Földet a 4. évezred hajnalán egy kolonizációs expedíció hagyta el, és egy távoli, de nagyon biztató planéta, a Meridian felé vette az útirányt. Ez lehetne az új éden az emberiség történelmében, ám a bolygón levert első cövekek dicsőséges pillanata hamar tovaszállt, amikor a lakatlannak hitt felszínen harcba keveredett a brigád. Eközben odahaza a Földön aggódó tekintetek fürkészték a kommunikációs csatornákat, de a Magellán nevű anyahajóról nem jött semmi hír, ezért gyorsan összerántottak egy mentőexpedíciót, Squad 22 néven. A New Worldben eme osztag nyomai megtalálhatók voltak a játék egy pontján, így az a furcsa helyzet állt elő, hogy a folytatásban elindított mentőakció története előbb lezajlik, mintsem hogy megtörténne az első rész nagy fordulata. A Squad 22 ráadásul nem is a bolygó titokzatos kristályaira fókuszál, ami egyébként a helyi ökoszisztéma egyfajta védelmi mechanizmusa, hanem egy olyan összeesküvés után nyomoz, amelynek a szálai a Földre vezetnek.

ADATOK

KIADÓ
Headup Games

FEJLESZTŐ
Elder Games

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

INFO

A Meridian: Squad 22 2016. augusztus 11-én váltott Korai hozzáférésről a teljes státuszra, és 14,99 euróért (4700 Ft) lehet bezsákolni a Steamen.

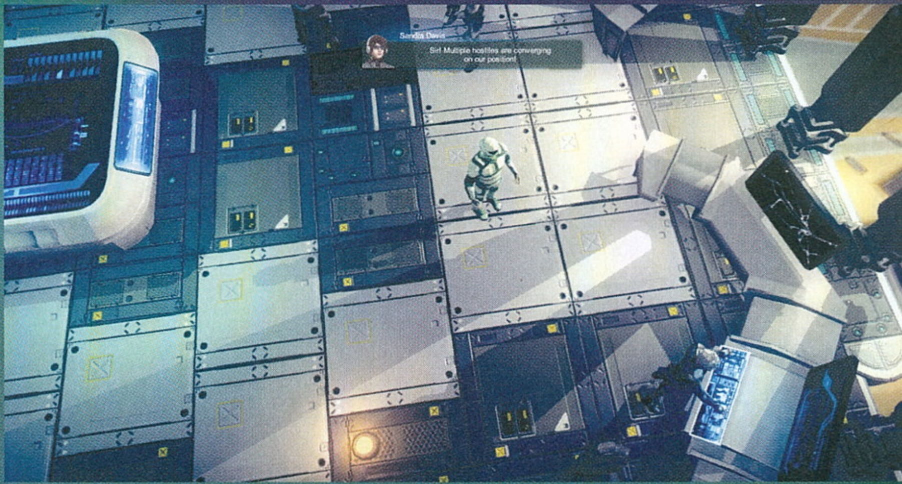
REBEL SQUAD

Általában minden épkézláb RTS receptje úgy kezdődik, hogy végy három eltérő fajt, vagy legalább kettőt. Nos, itt csak egy van, mert a történet így adta ki magát. Ezt a nyilvánvaló hátrányt az Elder Games megpróbálta három különálló játékmóddal kompenzálni. Ez a kampányban kevésbé sikerült. A szállítóeszközön, kvázi az űrhajón – ami hagyományosan egy bejárható, interakciókkal megpakolt tér – töltött percek most látványosan lerövidültek, miközben az új főszereplő, az egykori elitosztagos, Mark Quinn vezette expedíció kalandjai már közel sem olyan változatosak, mint a New Worldben. A 8.-9. küldetésben kellemesen bedurvuló csatáknak ráadásul hamar véget is vet a folytatást előrevetítő lezárás. A korábbi lopakodós és tower defense jellegű pályák azonban itt sem hiányoznak, csak épp egy külön játékmódba kerültek át „Kommandós feladatok" címkével. Az öt spéci misszióban a lázadó erők bázisait vesszük célba, nagyjából úgy, mintha bújócskát játszanánk a járőröző egységekkel, hogy hidegre tegyünk egy fegyverkereskedőt, vagy visszaszerezzünk egy fontos adatokat tartalmazó drónt. A három nehézségi szint miatt lesz aztán az alapjáraton 10-15 perces akciókból komoly logikai és stratégiai fejtörő, bár gyanítom, sokkal nagyobbat ütne a dolog, ha néhány

Az első rész moduláris egységei sajnos eltűntek, és így általában sokat egyszerűsödött a pályákon túl a játékmenet is. De egy biztos: jól néz ki a játék!

Hódítás

A Conquest játékmód egy teljesen különálló fejezet a játékban, ahol a Meridian felszínén terjeszkedve a játékos meghódíthatja a teljes planétát. A bolygó hatszögekre van osztva, és a már elfoglalt területek mentén, szabadon választható ki a következő pálya, ezek amúgy időjárás és fauna szerint is változnak, sőt ahogy egyre messzebbre merészkedünk, a nehézségi fok is durvul. A skirmish-nek is felfogható játékmódban a kutatás teljesen lenullázódik, tehát megint minden egységet, képességet, technológiát újra ki kell bontani. 10-15 órányi játékidő garantált, és közepes fokozattól már a kihívás sem piskóta!



ilyen küldetést sikerül a történetbe is beágyazni. Főleg, hogy azon a visszaemlékezés-szálon – egy múltban lezajló földi küldetésen –, ahol a főszereplők motivációit megismerjük, bőven lett volna hely. A Conquest mód, lásd keretes írásunkat, azonban kellemes kárpótlás.

Egy vegytiszta, valós idejű stratégia kizárólag a szóló élményre kihegyezve – erről szól itt minden. A bolygónak van egy sajátos nyersanyaga, a Shardium, amelynek piros kristályait bányászrobotokkal szüretelhetjük le, majd a barakkokban gyalogságra, a gyárakban pedig lépegetőkre és tankokra válthatjuk. A játékos kreálhat légierőt, védelmi lövegekkel veheti körbe a bázisát, sőt a mostani részben már a tengeri haderő is beköszön két naszáddal és egy, a roncsokat feldolgozó egységgel. A New Worldben megismert arculat ráadásul az egyik legjelentősebb pontján változott meg, ugyanis leszámolt a modulárisan összeállítható egységekkel. A variálható fegyverzet végül azon bukott el, hogy mindenki a legolcsóbb platformot használta, és erre applikálta azt a csúzlit, amivel kívül tudott maradni a védőtornyok hatósugarán. Az új egységek most megpróbálják széthúzni a palettát, leginkább úgy, hogy mindegyik rendelkezik valamilyen különleges képességgel, mint a Beszivárgóknál a láthatatlanság, vagy a Rohamgyalogosok regenerációja, de említhetném a gyors Főnixet, ahol a gép megsemmisülése után a pilóta katapultál és gyalogosként harcol tovább. Fontos megjegyezni, hogy a fejlesztés terén is történt újítás, tehát ami régen a laborok mélyén zajlott, az most egyfajta gyűjtögetés, a teljes kampányon átvezetett technológiai ugrások sorozata lett. A küldetések közben felvehető színes kanisztereket bármikor átválthatjuk a harc-gazdaság-védelem táblázatokba rendezett újításokra, és az új egységek, parancsnoki képességek, a nagyobb páncél, az extra tűzerő féle javak között meglehetősen nagy szabadsággal szelektálhatunk.

MAGYARNAK NEM VALÓ A TENGER?

Az RTS rész vonzereje meglepő módon az egyszerűségben rejlik, egy főépület ugyanis maximum 17 pontnyi harci egységet enged legyártani, kettőnél többet pedig ritkán tudunk felhúzni (Shardium lelőhelyből kevés van), így aztán az nyer, aki gyorsabban tudja pótolni a veszteségeit, és okosabban kombinálja az egységeit az olyan parancsnoki képességekkel, mint például a Meteorcsapás vagy a Pajzs. A bázisépítésben sincsenek csapdák, pik-pakk össze lehet dobni az infrastruktúrát, bár a nyolcféle épületből abszolút feleslegesnek érződik a hajógyár. Szállítójármű híján, kizárólag a kutatási kaniszterek miatt érdemes kitakarítani a tavakat, de azt megtehetjük egy szem hajóval és a légierővel. A vízfelület létjogosultságát végül is egyetlen ésszerű dolog magyarázhatja, mégpedig a látvány. A külső ugyanis abszolút rendben van, és nyoma sincs annak a budget kategóriás érzésnek, amire az árcédula láttán számítanánk. Az időjárási effektek szépek, a különböző fegyverek színes energiatöltetei is pazarul néznek ki, és a pályaelemek láttán – külön kiemelném a spéci missziók platformos felépítését – szintén érezhető, hogy a New Worldhöz képest jelentős előrelépés történt. Ennek az előrelépésnek az egyik kézzelfogható eleme, hogy a kamera nemcsak ráközelítésre képes, de most már forgatható is. Az útvonalkeresés szintén javult, bár egy-két kisebb bugot még ki kellene gyomlálni.

Az első rész nagyobbat szólt, de a második is megérdemli, hogy játsszunk vele.

ÉLJEN EDE?!

A jó hír, hogy a CSS Raptoron megérkező négyfős stáb kalandjait (hála a lostprophet.hu-nak) magyar nyelven élvezhetjük, megjegyzem a New Worldhöz (májusi mellékletünk) szintén készült fordítás. A Hexany Audio, egy külső, hangeffektekkel foglalkozó csapat rakta össze a hangzásvilágot, ami szintén nem rossz. A végső mérleget illetően pedig csak annyit mondhatok, hogy a Squad 22 egy tisztes iparosmunka, és 15 valutáért meglepően sok tartalommal szolgál.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2GHz Dual Core CPU, 3GB RAM, Geforce GTX 275 vagy ATI HD4770, 5GB HDD.

A második rész kétségkívül profibb szemlélettel készült, és a szárazföldi stratégiai rész abszolút rendben van, de ide már kevesebb puskapor jutott az igazán kreatív ötletekből.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

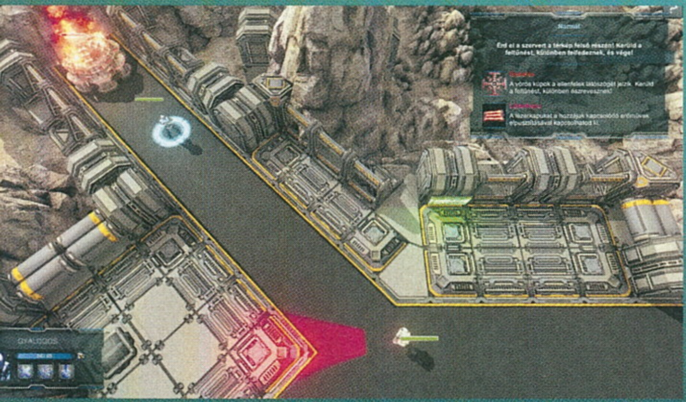
PRO

Három játékmód, legalább 20 órányi tartalom, helyenként izzasztóan nehéz pályákkal. Egy igazi sci-fi RTS, magyar módra!

KONTRA

A történet most kevésbé emlékezetes, és a pályák sem annyira ötletesek, mint anno, továbbá a vízi egységek jelenléte is megkérdőjelezhető.

74%



A csaták gyorsak és látványosak, lerí róluk, hogy olyan klasszikusok ihlették a fejlesztőt, mint amilyen a StarCraft vagy a régi C&C volt.

FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

JUST CAUSE 3

Air, Land, and Sea Expansion Pass

[ÍRTA JOHNBART] Tavaly utószezonban, idén pedig last minute látogattuk meg Medici szigetét, amely diktátorának bukás után sem vált sokkal békésebbé. A fenyegetés ezúttal egyszerre érkezik földön, vízen és levegőben, némi váratlan sci-fi körítéssel megspékelve.

Bár a Just Cause 3 (innentől JC3) nem tökéletes móka, az Avalanche Studios Michael Bay-szimulátorától egy dolgot nehezen lehet elvitatni: azt, hogy felemelő élmény felszabadítani (azaz rommá lőni) Medici gyönyörű mediterrán paradicsomát. A csapatnál pedig tudták, hogy a játék szezonbérletében erre, azaz a kötetlen sandbox dózerolásra érdemes rágyúrniuk, az Air, Land & Sea Expansion Pass három DLC-je így nem változtat a bevált játékmeneten – helyette a játékszerek listáját és az azt kiszolgáló helyszínt bővítik ki.

EDEN A PARADICSOMBAN

A szezonbérlet címéből, gondolom, sejthető a medici perpatvart kibővítő DLC-k mögötti logika. A légiharc, a földfelszíni takarítás, és a tengeri hadviselés is kapott egy-egy tematikus bővítményt, amelyek Sky Fortress, Mech Land Assault és Bavarium Sea Heist néven futnak. Bár a kiegészítők már az alapjáték első pár küldetésének lenyomása után megnyílnak, és tetszőleges sorrendben teljesíthetők, a pakkokat támogató sztori az alapjáték után veszi fel a fonalat, a három csomag összefüggő narratívája pedig a fenti sorrendet követve áll össze logikus egésszé.

A „logikust" persze a JC3-tól megszokott módon tessék érteni, az alapjátékhoz hasonlóan ugyanis a DLC-k erejét sem azok története adja, három okból kifolyólag. Először is, mert az új ellenlábas frakciók, nevezetesen a vadkapitalizmust egészen új szintre emelő eDEN Corporation, valamint a JC1-ből ismerős, nagyon gonosz Black Hand zsoldossereg minden előzetes alapozás nélkül kerülnek képbe. Másodjára, mert az eDEN ketyeréi az alapjáték miliőjéhez képest zavaróan futurisztikusak. Végezetül pedig, mert maga a sztori a lehető legolcsóbb megvalósítást kapta. Az alapjáték in-game átvezetőit darabosan animált, rajzolt cutscene-ek váltják (gondolom nem volt pénz mo-cap munkára), a színészek

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Avalanche Studios

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

INFO

Az Air, Land & Sea Expansion Pass három DLC-je együtt 25 euróért (kb. 7800 Ft-ért), míg külön-külön 12 euróért (kb. 3700 Ft-ért) kapható Steamen. Az alapjátékot is tartalmazó Just Cause 3 XL csomag ugyanakkor jelenleg 75 euróba, azaz kb. 23 ezer Ft-ba (!) fáj.

pedig (az eDEN könyörtelen üzletasszonyát játszó hölgy kivételével) vért izzadhattak, hogy megpróbálják aluljátszani egymást. A sablonos szövegkönyv és annak erőltetett ledarálása még talán az alapjáték performanszainál is zavaróbb, ami főleg azért kár, mert a három DLC hét küldetése máskülönben egész szórakoztató lett (személyes kedvencem a Bavarium Sea Heist nagy tengeri csatája).

JETPACK A HÁTON, VILLÁM A KÉZBEN

A hangsúly persze nem a történeten, hanem a pakkokkal érkező gyilokszerszámokon és azok használatán van,

Mediterrán játékszerek

A DLC-csomag bővítményeit érezhetően az azokban debütáló járművek köré építette az Avalanche, nézzük hát meg közelebbről, hogy pontosan milyen új játékszerek érkeznek a pakk telepítésével!

Bavarium Wingsuit

A Sky Fortress DLC „főszereplőjét" felszerelve Rico az egek urává válik, segítségével ugyanis repülőgépek hiányában is nyaktörő sebességgel szelhetjük a felhőket. A jetpackbe szerelt gépágyú és a rakéták sokasága csak hab a tortán, de vigyázzunk: az új wingsuitot képesek bemérni és célkövető rakétákkal „kínálni" az ellenséges légelhárító ütegek!

Anvil Mech

A Mech Land Assault DLC új járművei eredetileg az eDEN Corporation munkagépeiként termelték a rozsdát, a cég lacrimai telephelyeit fosztogató Black Hand zsoldossereg azonban megtalálta azokat, és gravitációs manipulátorokkal, valamint nagy kaliberű gépágyúkkal szerelte újra a vasakat. A végeredmény egy rakás pusztító földi harcjármű lett.

Loochador Rocket Boat

A Bavarium Sea Heist DLC teknője egy hamisítatlan nemzetközi együttműködés eredménye. Egy svéd zsoldoslány kitalálta, egy texasi CIA-ügynök felkutatta, egy medici bajkeverő ellopta, egy orosz vodkapusztító pedig csőköteges géppuskákkal és célkövető rakétákkal díszítette fel. Igazi luxushajó, amely ideális Medici part menti vizeinek felfedezésére!

Ezt a kerítést is rossz helyre tették, itt az ideje kicsit megnyirbálni a drótot, hátha készíthetünk belőle mondjuk csillagszórót!

ezen a téren pedig a szezonbérlet hozza az alapjátékban megszokott kreativitást. Flintáink amúgy is impozáns listája három új ketyerével bővül: egy középtávon halálos energiakarabéllyal, az ellenséges járműveket egyetlen lövéssel hatástalanító EMP-vetővel, valamint egy (csak kültéren bevethető, de ott pusztító) villámszóróval (!). A pakkok igazi „főszereplői" mégsem ezek, hanem a velük érkező járművek: a vízi kalandban egy minigunnal és rakétákkal túlszerelt sugárhajtású (!) powerboattal, a Mech Land Assault DLC-ben golyószórókkal és (a Half-Life 2-ből lopott) gravity gunnal támadó mechával, míg a Sky Fortress csomagban egy autonóm repülő drón támogatása mellett oszthatjuk az áldást. Az alap játékmenetre a leglényegesebb hatással mégsem ezek, hanem a légiharcos bővítmény bavarium-szárnyasruhája van, a csomag telepítésével kapott wingsuit ugyanis saját hajtóművet kap, így végre nem kell a csáklyavetővel szerencsétlenkednünk repülés közben, hogy sebességet nyerjünk. A jetpacket belőve még a tengervíz alól is rögvest kiröppenhetünk, így akár repülők és helikopterek hiányában is könnyen átszelhetjük a nagyobb távolságokat, a ruhára szerelt géppuskának és rakétavetőnek köszönhetően pedig szárnyalás közben sem vagyunk védtelenek.

A NEM ISMERT TARTOMÁNY

A fenti játékszereket három új régió összesen 21 eltakarítandó bázisán tesztelhetjük, a DLC-k történetének teljesítését követően pedig természetesen az alapjáték szigetvilágán is bevethetők. A változatossággal nincs gond: óriási lebegő léghajó, elhagyatott kutatóállomásokkal tarkított börtönsziget, valamint omladozó tengeri kutatókomplexum érkezik a bővítményekkel. Az új földnyelv (Lacrima) ráadásul még az alapjáték „bázis-felszabadítási" mechanikáját is felrázza kicsit, a kötelező robbantgatások és a táposabb minibossok lenyomása mellett ott ugyanis feladatlistánk a senyvedő rabok felfegyverzésével, valamint a beérkező ellentámadás visszaverésével is kibővül.

Új minijátékoknak szintén nem leszünk híján: a Sky Fortress léghajója az új szárnyasruha hajtóművét és fegyvereit tuningoló ügyességi pályákat tartalmaz, míg Lacrima börtönszigetén táposabb gépágyút, illetve védőpajzsokat oldhatunk ki mechánknak, ha teljesítjük az ott elszórt survival-kihívásokat.

JAVÍTHATATLAN ZSIVÁNY

Hét küldetés, három új fegyver, jármű és rommá lőhető régió, valamint számtalan új, a friss ketyerékhez modokat kioldó kihívás: ezt kínálja a JC3 szezonbérlete, aminek tartalmát így nem nagyon érheti panasz. Az árcímke ellenben már más tészta, a csomag ugyanis az alapjáték árának felébe kerül, amit a fenti lista ellenére is kicsit sokallok. Az igazi problémát mégsem ez, hanem a DLC-ket támogató javítások szellőssége jelenti, azok ugyanis az alapjáték egyetlen súlyos technikai problémáját sem javították. A PC-s JC3 így hat folt után is hajlamos váratlanul kifagyni, a járműves kamerakezelés továbbra sem százas, normálisan játszani pedig még mindig csak a Steam offline-módba állításával lehet, mert különben a játék félpercenként próbál csatlakozni a Square Enix szervereihez. És ha ez nem lenne elég, a DLC-s tartalmakkal sincs minden rendben: az új wingsuitra rakott fegyverekkel például nehéz bármit is eltalálni, a célzás ugyanis nem egérrel történik (a célkereszt a haladási irányhoz van rögzítve), a DLC-s területek éjszakai fényei pedig akkor is látszódnak Medici egén és vizein, ha nincsenek is feltelepítve...

A Just Cause 3 őrületes mediterrán homokozója még a megszokottnál is vadabb lett, hála a szezonbérletnek.

Érdemes hát kibővíteni a játékteret? Nos, ha az alapjáték bejött, akkor mindenképpen, de ez esetben is javaslom, hogy a vásárlással inkább várjatok egy leárazásig, mert akkor biztosan jó vétel lesz a csomag. Ha viszont az alapjáték nem jött be, vagy beleuntál, nem érdemes kinyitni a pénztárcát, a kedvedet ugyanis nem a szezonbérlet fogja meghozni a programhoz.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 CPU, 6 GB RAM, 2 GB VGA, 6 Gb HDD + JC3 alapjáték.

Szórakoztató, az alapjátékot jól kiegészítő DLC-csomag. Ha bejött a JC3, egy leárazás során mindenképpen szerezd be!

GRAFIKA: **75%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

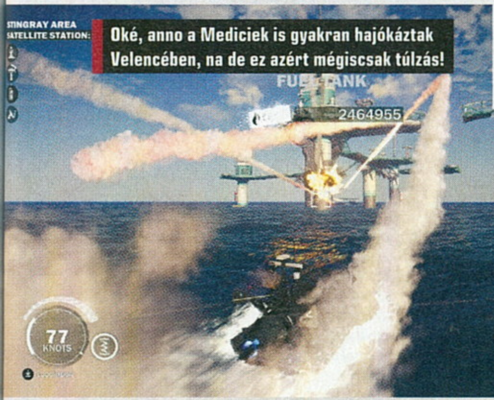
PRO

A jetpackes wingsuit, az új járművek, és az új fegyverek kellemesen feldobják Medici amúgy is tartalmas homokozóját.

KONTRA

A történet és a színészi játék továbbra is gyenge, a csomagokat kísérő tapaszok pedig szinte semmit nem javítottak az alapjátékon.

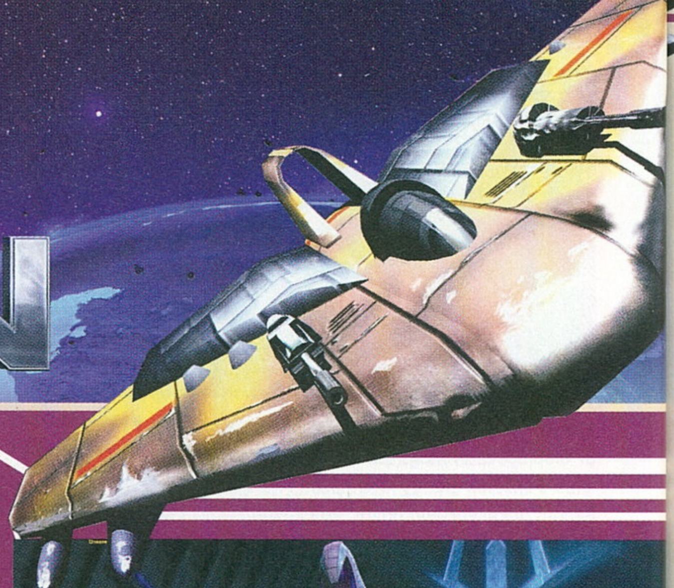
75%



Oké, anno a Mediciek is gyakran hajókáztak Velencében, na de ez azért mégiscsak túlzás!

A CSILLAGOK URAI

MASTER OF ORION



[ÍRTA **WILSON**]

Töretlenül folytatódik tovább a fél évtizede indult folyamat: még mindig aranykorukat élik a 4X-játékok, ráadásul most egy olyan klasszikus tért vissza, amely annak idején szinte egymaga teremtette meg a műfaj ma is ismert és használt modern változatát.

Egy, a műfajával gyakorlatilag egybeolvadt klasszikust feléleszteni a leghálátlanabb, és egyben a legszerencsésebb feladatok egyike: egy már bebetonozott, több évtizedes múltra visszatekintő sorozatnak és a pontosan ugyanezen tulajdonságokkal rendelkező rajongótábornak nagyon könnyű csalódást és nagyon nehéz boldogságot okozni. Hogy az 1993-as Master of Orion, vagy az azt három évvel később követő folytatás akkori játékosai közül hányan is aktívak még, nehéz felmérni, az viszont biztos, hogy 4X-rajongókból továbbra is masszív mennyiségű található a piacon, és ha a jelenlegi trend folytatódik, ez még sok esztendőig így is lesz. A Master of Orion kapcsán már csak azért is jogos nehéz szülésről beszélni, mert 2003-ban már kaptunk egy annyira csapnivalóan rossz harmadik epizódot, amely több mint tíz évig a fagyasztóba rakta a 4X-stratégiát, hogy aztán egy teljesen váratlan helyről, a World of Tanks-birodalomtól kapjon egy második esélyt. A franchise jogait megvásárló kelet-európai fenntartóság az eddig tök ismeretlen argentin NGD Studios közreműködésével kevesebb, mint három év alatt húzta fel az új házat, modern berendezéssel, a falak mögött a régi alapokkal.

(NEM) EGY ÚJ VILÁG

A Master of Orion ugyanis annyira szabvány 4X-stratégia, hogy ha a szótárban a műfaj definíciójához illusztrációt kéne csatolni, akkor ez mindenképpen ez lenne, elődeitől eltérően ugyanis meg sem próbál valami újat felmutatni, vagy hozzáadni ahhoz a formulához, amely az elmúlt 20 évben más istállóknál azért változott itt-ott. Ennek megfelelően a világon semmi meglepőre vagy váratlanra nem szabad számítani: most is egy fajt irányítva kell kiharcolni a győzelmet egy rivalizálással, háborúzással és váratlan eseményekkel teli univerzumban.

A repertoár összesen tizenegy fajt tartogat, méghozzá ugyanazokat, amiket már 1993-ban megismertünk: a birkalelkű, a diplomáciát pártoló embereket; a hatalmat pártoló Terranokat; a gyengék mellett kiálló Bulrathikat; a vallás által fűtött Alkarikat; az agresszív hüllőket, a Sakkrákat; a dicsőségért harcoló Mrrshanokat; az alakváltó Darlokokat; az egységben mozgó rovarokat, a Klackonokat; a mechanikus Meklarokat; a logikát mindenek fölé helyező Psilonokat; és a nem organikus Silicoidokat.

ADATOK

KIADÓ
WG Labs

FEJLESZTŐ
NGD Studios

MŰFAJ
4X-stratégia

MULTI
van

INFO

A Master of Orion a kultikus széria rebootja, egy a Civilizationhöz és az Endless Space-hez hasonló 4X űrstratégia. A játék Steamen kapható, ára 28 euró (kb. 8700 Ft).

Akármelyik népről is legyen szó, elképesztően jól néznek ki, és nagyon is jól szólnak: a Wargaming nem spórolt semmit, a fajokat és azok tanácsadóit olyan legendás sci-fi színészek szólaltatják meg, mint Nolan North, Troy Baker, Michael Dorn, Alan Tudyk vagy épp maga Mark Hamill. A baj nem is a tálalással van, sokkal inkább a mechanikával – vannak ugyanis érthetetlen és megmagyarázhatatlan dolgok. Például hogy a mechanikus / nem organikus fajoknak is kell étel, vagy az a galádság, hogy sem egyedi technológiai fával, sem különleges hajókkal nem rendelkeznek, csupán pár százalékos módosítóval, és néhány, a terjeszkedést befolyásoló kritériummal, ami, nos, meglehetősen kevés ahhoz, hogy hosszú távon is szórakoztató maradjon a Master of Orion.

A BALGA NÉP

Ez persze nem újdonság a műfajban, ebbe még a legszélesebb körben ismert Civilization is belefut alkalmanként, pedig az ember azt hinné, pont egy sci-fi világban lehet formabontó, innovatív dolgokat felmutatni. Aztán elindul a kampány, és minden olyan, mint mindig: kapunk egy anyabolygót,

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÖZGÁZ

Minden 4X-játék legfontosabb eleme, a jól működő gazdaság itt is a siker kulcsa. Mindig figyelj arra, hogy sohase forduljon át egyik mutatód se negatívba: bár egy nagy hadiflotta impozánsan néz ki, de olyan drága a fenntartása, hogy pár kör alatt államcsődbe hajthatod a birodalmad, amely maximum csak komoly hadiállapot esetében elfogadható. A gyártás, építés előtt mindig gondolj a költségekre!

ADDIG NYÚJTÓZKODJ...

...amíg a takaród ér. Ugyan egy hatalmas (de közel sem végtelen) univerzum vár arra, hogy felfedezd és meghódítsd, de semmiképp se terjeszkedj elhamarkodottan, ne kezdj el teljesen felesleges kolonizálásba, ha az semmilyen szempontból nem éri meg. Haladj fokozatosan, és alibi-előőrsöket csak akkor rakj le, ha nagyon muszáj, mondjuk, mert túl közel van egy rivális birodalom, vagy félted a hátországod.

HALLGASS A TANÁCSADÓIDRA!

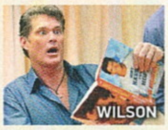
Bár nincsenek nevesített, arccal és saját hatáskörrel rendelkező tanácsadóid, az építkezési ablakban mindig láthatsz gazdasági, technológiai emblémákat egy-egy tételnél, azt mutatva, hogy az adott terület képviselői mit tartanának jó döntésnek a következő projekt kiválasztásakor. Értelemszerűen sokkal fontosabb egy magtár vagy egy kereskedelmi központ egy új kolónián, mint egy hatalmas hajógyár.

egy felfedezőkből, rombolókból álló flottát (megfejelve egy kolónia hajóval), és onnantól fogva azt csinálunk, amit csak akarunk, az előre meghatározott győzelmi célok egyike (technológiai, diplomáciai, hadi dominancia) felé indulva meg, menet közben belefutva a galaxis más népeibe, űrkalózokba, űranomáliákba.

Maga a térkép naprendszerekre oszlik, melyekben eltérő fajtájú és mennyiségű bolygó található, a földszerű planétákkal kezdve a rettentő körülményekkel rendelkező exobolygókon át egészen a csak a nyersanyagraktárként funkcionáló gázóriásokig. Ezek mindegyike szabadon elfoglalható és meghódítható: értelemszerűen igazi letelepedésre csak ott van lehetőség, ahol az adott fajnak megfelelőek a viszonyok, de a későbbiek során lesz olyan terraformálási technológia, amellyel még a legbarátságtalanabb vidéken is el lehet vetni az élet magvait.

Nem is az elérhető naprendszerek és bolygók mennyisége a furcsa, inkább az, hogy ezeket „Star Lane"-eknek hívott lineáris utak kötik össze – csak ezeken lehet közlekedni, ennek révén pedig nagyon könnyű mind sarokba szorítani valakit, mind elszenvedni ugyanezt. Hiszen elég csak az egyes naprendszerek „végére" katonai bázisokat építeni, vagy ott flottákat állomásoztatni, hogy elálljuk a galaxis egy jelentős szeletét mindazok elől, akikkel nem vagyunk baráti viszonyban, ami a népesebb, túlnépesedett univerzumokban azt

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

2.0 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia 240 / Ati 4650 512 MB VGA, 15 GB HDD.

A Master of Orion irreálisan gyorsan megtanulható, mégis rettentő szórakoztató 4X-stratégia, ami tökéletes belépő a műfajjal ismerkedőknek - a veteránoknak pedig kellemes, egyszerű időtöltés lehet.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Pompás, letisztult kezelőfelület, érdekes harcrendszer, remek fajok, komplexitástól mentes 4X-játékmenet.

KONTRA

Talán túlságosan is egyszerű, és fura a kampánytérkép.

70%

is eredményezheti, hogy egy faj akár egyetlen naprendszerben is ragadhat (akármennyire is kicsi erre az esély). Egy dologra mindenképp jó a rendszer: baromi könnyű áttekinteni a térképet, mindig egyértelmű, melyik terület kihez tartozik, és egyáltalán merre lehet még felfedezni, terjeszkedni. A későbbiek során szerencsére azért megjelennek a féreglyukak, melyekhez eljutva nem kell végigszenvedni a határátkelőket, és a galaxis egy teljesen más szegletében is ki lehet lyukadni, de ezen átjárok birtoklása is meglehetően kétesélyes dolog.

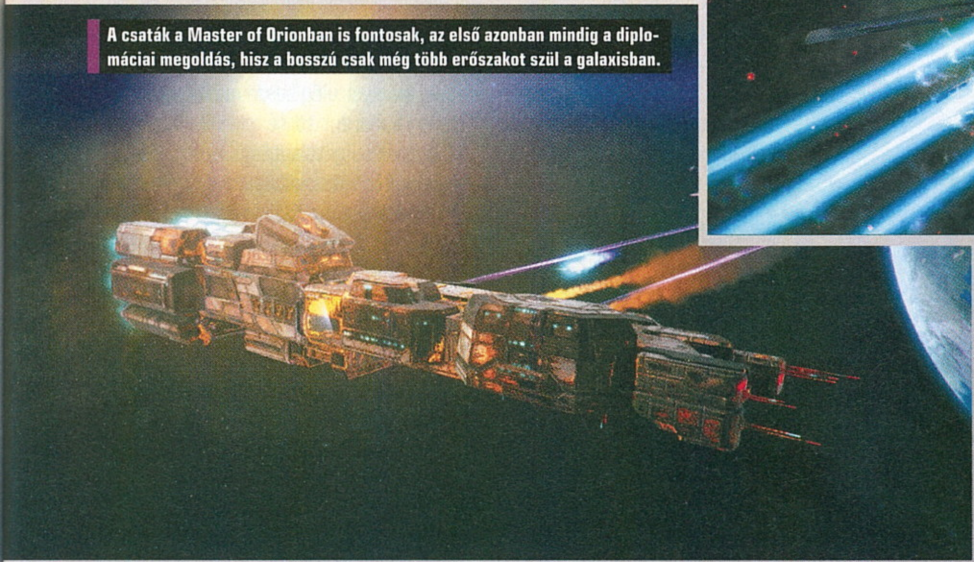
SZUN-CE NYOMÁBAN

Utóbbi különösen a csatákra igaz, ez ugyanis a Master of Orion egyetlen pontja, ahol legalább a másképpen gondolkodás szikrája megtalálható. Két rendszer közül lehet (bármelyik összecsapás elején) választani: az egyik a szokásos automatizált megoldás, ahol a számok, az egységek statisztikái, és egy kis véletlenszerűség dönt a végkimenetelről. Ezenfelül van azonban egy valós idejű mód is, ahol egy RTS-hez hasonlóan felülről láthatjuk a térképet: nekünk kell irányítani a hajókat, oda vezényelni azokat, ahová akarjuk, akkor, ott és azt támadva meg, amit csak mi akarunk. Ennek révén ténylegesen is ki lehet használni az egyes egységtípusok eltérő sebességét, fegyvereit, felszereléseit, akár teljesen elveszettnek hitt ütközeteket is megfordítva helyes döntésekkel, jó taktikázással.

A Wargaming stábja kiköszörülte a sorozat nevén esett csorbát, igaz, ehhez el kellett kerüljék a valódi megújulást.

Sajnos ez a változatosság és mélység a Master of Orion egyetlen más részén sem található meg. Hiába pompás, letisztult a kezelőfelülete, érdekes a harcrendszere, ötletesek a fajai, ha valójában újra és újra ugyanazt az egy meccset játsszuk le, csak épp más vezetőkkel, más naprendszerekkel. A műfajjal való ismerkedéshez remek partner, de vannak sokkal izgalmasabb, tartalmasabb, ötletesebb darabok.

Az ilyen és ehhez hasonló látképek teszik igazán látványossá a Master of Oriont, holott a 4X-stratégiák sosem a szép grafikával adták el magukat.



A csaták a Master of Orionban is fontosak, az első azonban mindig a diplomáciai megoldás, hisz a bosszú csak még több erőszakot szül a galaxisban.

KÖLTÖZTETŐK

Ha valamilyen okból mégis muszáj nagyon gyorsan egy erős települést létrehoznod, támaszkodj a már meglévő bolygóidra: építs szállítóhajót, mely egy egységnyi populációt tudsz a célhelyre szállítani. Ez pont elég ahhoz, hogy beindítsd a fejlődés motorját, és így a szokásosnál gyorsabban, célratörőbben tudsz a semmiből egy a saját lábán megállni képes előőrsöt a hónod alatt tudni.

TUDATOS FEJLESZTÉS

Bár a technológiai fa minden faj esetében ugyanaz, egyáltalán nem kell mindig pontosan ugyanazt az utad követned. Bizonyos technológiák során döntéshelyzet elé állsz, és legalább két opció közül kell kiválasztanod a számodra megfelelőt. Ez például jelentheti azt is, hogy egy adott kutatásból készíthetsz mindent elpusztító fegyvert, vagy a kolóniád életét segítő innovációt is. A végcéljaidnak megfelelően válassz!

ÁTSZABÁS

Az előző azonban nem csupán a technológiai előrelépésre igaz, hanem a hajóid fejlesztésére is. Minden egységed moduláris: három kategóriában (központi rendszerek, speciális kiegészítők, fegyverek) pakolhatsz a különféle slotokba fejlesztéseket, így létrehozhatsz teljesen egyedi egységeket az adott hajótípuson belül. Ne félj kísérletezni, sosem tudhatod, mi válik majd be az egyes fajok ellen!

LEGYÉL BÁTOR

Bár a teknőstaktika – s a hátországodba való bezárkózás és a konfliktuskerülés – könnyű győzelemhez vezet, ne legyél minden téren ennyire bátortalan! Ne féld feláldozni a kutatóhajóidat: járd be minél előbb és minél alaposabban a galaxist, hogy tudd, mivel állsz szemben. Ne feledd: nem minden űrlény barátságtalan, és nem minden űranomália jelent azonnali halált. De azért ne nyalogass fekete lyukakat...

EGY UTOLSÓ TÁNC JAPÁNBAN

BOUND

[ÍRTA CHOCHO] Amikor a videojáték és a művészi törekvés találkozik, szokatlan eredmények születhetnek. Jó példa erre a jelen számunkban tesztelt Abzû, az azt megelőző Journey, vagy akár a That Dragon, Cancer is – ezek az úgynevezett élményszoftverek áttörnek a műfajok határain, új területekre lépnek, és meghazudtolják a játék, mint szórakozás alapelvet. Csakhogy nem minden művészies lépés őszinte.

A bevezetőben megfogalmazott gondolat jól összefoglalja a Sony legújabb üdvöskéjeként kiadott, indie-jellegű Boundot, amely bár tény, hogy szép, vonzó és érdekes, sajnos egyáltalán nem képes azt a fajta érzéskavalkádot kelteni a játékosban, amit az imént felsorolt címeknek bizony sikerül. Mielőtt előreszaladnánk, érdemes megjegyezni, hogy a japán kiadó mintha erőszakkal akarná magáévá tenni a független fejlesztések esszenciáját. Ezek a játékok azért váltak népszerűvé és széles körben támogatottá, mert a játékosok, azaz az ipar felvásárló-erejének első számú elemei, csalódtak a nagyipari játékfejlesztésben, újra, őszinte alkotásokra vágytak. Ez a filozófia megtetszett a konzolpiacon elsőséget élvező Sonynak, és úgy gondolta, a szárnya alá vesz pár indie stúdiót, hogy az általuk fejlesztett programokat itt-ott pofozgatva, promotálva a PlayStation márkanév felé terelje a témára érzékeny játékosokat. Ennek szellemében készült a magazin 60. oldalán tesztelt No Man's Sky, az Alienation, vagy akár cikkünk alanya – ez pedig azért nem egészséges, mert akármilyen szabadság is járjon a kiadóval, egy ilyen projekt sosem lesz indie, az őszintesége nem lesz százszázalékos, és erre csak rátesz egy lapáttal, ha egy harmadik fél is belekontárkodik.

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Plastic / Santa Monica Studio

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

A Bound kizárólag PS4-re jelent meg augusztus 16-án, és csakis digitálisan kapható.Ára a PS Store-ban 5 990 forint.

TÁNCOLJ VELEM

Elnézést kérek a hosszúra nyúlt gondolatért, de a Bound esetében tisztázni kell annak hátterét, hiszen alapvetően itt is egy függetlennek tűnő játékról van szó, rajta az indie „műfaj" minden ismert jellemzőjével. A történet például egy gondokkal küzdő család analógiája, emlékek felidézése vizuális metaforák és képek által – mi, játékosok, ezeket a mementókat táncoljuk végig az alig pár óra hosszú kaland során. A stílusra jól esne ráaggatnom a „platformer" jelzőt, de a Sony által is használt, az imént leírt „kaland" szó tényleg jobban illik rá: a Bound egy utazás a múltból a jelenbe, amit egy táncmozdulatokkal kommunikáló, voxel-világban élő kislánnyal, Hercegnővel teszünk meg. Az ő édesanyja ennek a különös helynek az uralkodója, és amikor egy szörny megtámadja a birodalmat, az utód feladata annak védelme.

Mindez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy A-pontból B-be eljutva teljesítjük a pályát, ellenfeleinket pedig a kontroller gombjaival előhozható piruettekkel és ugrásokkal hatástalanítjuk. Szó sincs hétköznapinak mondható antagonistákról, helyettük alaktalan formák és sötét fellegek jelentik a legyőzendő gonoszt. A rossz emlékként is felfogható pályaelemeket a tánccal tehetjük semlegessé, vagy akár alakíthatjuk át rózsaszínben játszó lampionokká, de persze csak addig, amíg tovább futunk a pályán. Kihívás szinte egyáltalán nincs, itt valóban az utazás a lényeg, na meg az azt megszakító emlékképek felidézése, amelyek elég kusza módon ugyan, de egy koherens történetet mesélnek el. A játék mögöttes témái kimerülnek a „bánat-megbocsátás-továbblépés" triumvirátusban, és bár erre most

Szó se róla, a minimalista vizuális stílus remek külsőt kölcsönöz a programnak, de sajnos a művészies háttér valahogy nem az igazi.

Bár a Bound alapvetően egy platformjáték, sajnos pont annak nem igazán alkalmas, tekintve, hogy kihívás nincs benne, max a kamera.

egy pszichológus olvasónk lehet, hogy mondana pár keresetlen szót, tény, hogy egy átlagvásárlónak ennyi jön át belőle.

SO SAD

Már ha átjön bármennyi, ugye, mert hatezer forintért egy vizuális tanmese kicsit drága mulatság. Félreértés ne essék, semmi bajom az úgynevezett élményjátékokkal, tudom, hogy akadnak kivételes darabok, jómagam is birtoklok pár ilyet. Ezek a programok rövid, ám intenzív érzelmi hullámvasutazásra invitálják a játékost, aki a néhány órás menetet követően új gondolatokkal a fejében áll fel a gép elől. A Bound azonban sajnos elkövet egy nagy hibát: korántsem képes megragadni az embert, sőt inkább csak untatja, mert a valódi dilemma és a játék álomszerű univerzuma nem jár kéz a kézben egymással. Végig olyan érzésem volt, mintha a Plastic egy kicsit komolyabb platformert szeretett volna építeni, a munkát segítő Santa Monica Studio (a Sony talán legnagyobb, legsikeresebb belsős csapata) pedig rájuk erőltette volna az „indie-s" érzelgősséget, vagy vica versa. Erre utal, hogy bár a játékban nincs kihívás, éppenséggel lehetne belőle normális platformert faragni, ez pedig nagyon jól állna neki. A tánc, mint harcmodor, ötletes megoldás, csak épp így nem sok haszna akad, minden pályán szemmel látható, hová és miért tettek olyan elemeket, amikhez táncikálni kell. „Hé, Mike, itt aztán tényleg nem történik semmi, gőzölögjön ott egy fekete sokszög, hadd nyomkodja a kört és a négyzetet a játékos!" – szinte hallom ezt a beszélgetést, miközben újabb és újabb akadályokon passzírozom át a hercegnőt. Mert bizony az erőltetett táncolás lassít az amúgy is noszogatást igénylő tempón. Kérdem én, miért kell a játékba egy „futás" gomb, amikor a lassú kocogásnak nincs külön szerepe, cserébe egy csomó ugrás csak sprinteléssel oldható meg? Vagy ha már le lehet zuhanni és meghalni, akkor miért pontosan oda tesz vissza a program, ahonnét lezúgtam? Ezek a kérdések egy igazán jól működő élményjáték esetében fel sem merülnek – itt azonban igen, és innen tudni, hogy valami nagyon nem oké a Bounddal. És akkor az olyan, 2016-ban kifejezetten fejcsóválásra okot adó dolgokat még nem említettem, mint a teljesen következetlen kamerakezelés, ami a szabad pozícionálást a legkellemetlenebb pillanatokban váltja le rögzített nézetre (ilyenkor persze mindig be-bevillan a képbe egy idegesítő, ugráló vizuális elem), vagy éppen a bugok, amelyek közül még olyan is akad, ami szó szerint tönkreteheti a játékot. Egy – a távolság felmérhetetlensége miatt – elvétett ugrásommal például sikerült egy olyan platformra érkeznem, ami nem volt a játéktér funkcionális része. Egy furcsa golyó volt, saját gravitációval. Igyekeztem leesni róla, de nem tudtam, és mivel nem lehetett visszatérni az előző ellenőrzőponthoz (a szó klasszikus értelmében ilyenek nincsenek is a játékban), azt hittem, nekem ennyi volt a Bound. Aztán a gombok össze-vissza nyomkodásával sikerült szerencsétlen rángatózásra bírnom a hercegnőt, aki így „kibugolt" a szorult helyzetből, meghalt, majd visszakerült az első zuhanás előtti platformra – mondanom sem kell, egy Santa Monicával fémjelzett játék esetében az ilyesmit nehezen nyelem le.

A Bound nagyon szép és kellemes játék, de a célját sajnos mégsem éri el, nem szippant be.

BALETTÉLMÉNY

Persze nem akarom rossz szájízzel zárni a tesztet, főleg mert a Bound a hibái ellenére is egy igényes, szép játék. A látvány például tényleg páratlan, hasonlót talán csak a magyar fejlesztésű Poco Ecóban láttam – és érdekes, hogy az a program is szoros kapcsolatot ápol a zenével. A Bound muzikális oldala szintén gyönyörű, a zongoraszólók és az érzelmes pendülések már önmagukban is megérdemlik az elismerést – annak ellenére, hogy azért elég klisések. Az animáció azonban minden cinizmust félretéve is hab a tortán: az, ahogy a karakter mozog, a legdurvább AAA-címeknek is becsületére válna! Hatezer forintért azonban többet vár az ember, ráadásul ez a „legyünk indie-k" filozófia tényleg csak akkor működik, ha a játékból kiérezhetők az őszinte érzések. Tudom, hogy sokat lovagolok ezen a szón, de mit tehetnék, ha egyszer a hercegnő meséje ásítozásra késztetett? A királynak meg kell adni, ami a királynak jár, ergo nem döngölhetem földbe a Boudot, meg sem érdemelné. A kiadót ugyanakkor muszáj vagyok elmarasztalni: srácok, csak akkor játsszátok a független fejlesztők jóistenét, ha valóban hozzáadtok a szcénához, mert még több kiüresedett alkotásra nem vevő a piac!

ÉRTÉKELÉS

Egy nagyon szép, hangulatos, de sajnos lélektelen játék, amit valahogy nem sikerült elég teljessé tenni ahhoz, hogy elvarázsoljon.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

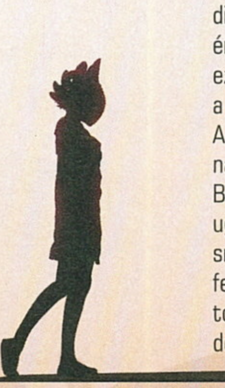
PRO
Gyönyörű grafika és animációk, nagyon szép zene, valamint egy, a háttérbe húzódó, meghatónak szánt történet.

KONTRA
Igaz, utóbbi kicsit mesterkélt, a játékmenetet pedig bugok és kameraproblémák színesítik az összetett pályák és a kihívás helyett.

62%

A magyar Bound

A cikkben is említést tettem az Adventures of Poco Eco című magyar mobiljátékról, amit egy zenész albumához terveztek, interaktív klipként. A program túlnőtt a muzikális sikeren: grafikailag csodaszép lett, és akárcsak a Bound, egy érzelmes zenei utazásra invitált az elvesztett hangok földjére. Természetesen sem árában, sem hosszában vagy komplexitásában nem ér fel a Plastic alkotásához, minőségét tekintve azonban igenis megállja a helyét vele szemben, és mivel nem akar többnek látszani, mint ami, csalódni sem fog benne senki. Ajánlom, hogy próbáljátok ki, kb. 700 forintba kerül iTuneson és a Google Play-en.



RÉGI IDŐK AVATÁRJA

Unreal

[ÍRTA BULLSEYE]

Talán már említettük, hogy mostanában feltámadnak a híres, régi iskolás FPS-ek. Ez a sors vár előbb-utóbb a jelenleg pre-alpha állapotban lévő Unreal Tournamentre is, de addig még bőven van idő pótolni a sorozat legelső, indító darabját.

Egy börtöncellában térünk magunkhoz. Egy éppen darabjaira hulló börtönben. Amit ismeretlenek megtámadtak. Egy mai játékos ettől a felvezetéstől legfeljebb a másik oldalára fordul, és annyit dünnyög, hogy majd ébresszék fel, ha vége a kliséparádénak. Az Unreal kiadásának idején, 1998-ban azonban ez az indítás, ha forradalmian újnak nem is számított, de elég izgalmas volt ahhoz, hogy elinduljunk felderíteni az ismeretlen világot, ami viszont már sokkal több újdonságot rejtett.

Legalábbis azok számára, akik eddigre már végig vitték a Starcraftot, és nem ugrották át az Unrealt a néhány hónap múlva megjelenő, hagyományosabb témájú, de sokkal újszerűbb játékmenetű Tom Clancy's Rainbow Six miatt (amiről a tavaly decemberi számban írtunk), hogy aztán a Half-Life végképp kiszorítsa a tudatukból, hogy egyáltalán létezett egy ilyen cím. Hiába sikerült remekül az Epic első FPS-e, olyan időszakban jelent meg, amikor rajzottak a jobbnál jobb játékok, így aki csak egy kicsit is idegenkedett játékmenetbeli újításaitól, könnyen lemondhatott róla.

A MÚLT ÁRNYAI

A helyzet most sem sokkal jobb, mivel a játék korából adódó apróbb kellemetlenségek elvehetik a nosztalgiára vagy éppen pótlásra vágyó játékosok kedvét, pedig érdemes kitartani és rászánni egy kis időt a program kipofozására. Ugyan a játék OpenGL és D3D változata is jól fest, de a felbontásuk alaphelyzetben alacsony, és 4:3 arányú. Erre jó gyógyír a „setres 1920x1080x32" konzolparancs. Sajnos a HUD skálázására nem képes, így vagy lejjebb kell adni a felbontást, vagy fejben tartani a lőszerkészletünket, de legalább a karaktereket dupla méretűre állíthatjuk a menüben, hogy az kezelhető maradjon. Ezen kívül inkább csak apróbb kényelmetlenségeket kell kiküszöbölnünk, elsősorban az eredetileg szörnyű irányítást, amit megváltoztathatunk a kissé furcsa menüben.

Utóbbi ugyanis nem úgy fest, mint amit egy játékhoz készítettek, sokkal inkább egy keretprogram, amivel az futtatható. Mindenesetre az első dolgunk legyen a Controls fül alapos felderítése, és a WASD átalakítás. Érdemes továbbá az Input részbe benéznünk, ha nem szeretnénk fordított egérkezeléssel szenvedni. De ha ezen a nagyjából ötpercnyi kellemetlenségen átestünk, nekivághatunk a történetnek.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

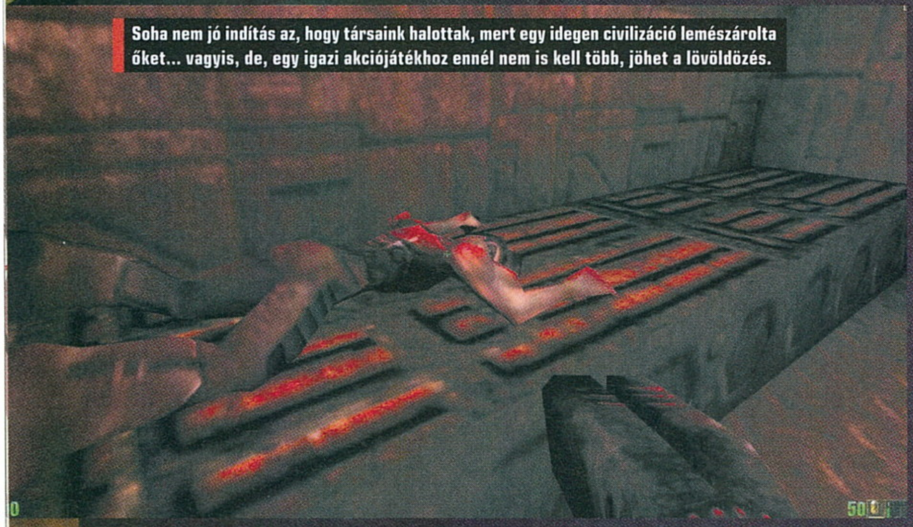
A Return to Na Pali kiegészítőt is tartalmazó Unreal Gold 10 euróért (kb. 3200 Ft) cserébe szerezhető be a Steamen, vagy 10 dollárért (kb. 2900 Ft) a GoG-on.

KALANDREGÉNYES BOLYGÓ

Hősnőnk a lezuhant börtönhajóról kiszabadulva egy ismeretlen, de első ránézésre kellemes bolygón találja magát (légkör nélkül például lényegesen rövidebb lett volna a játék). Némileg ront az összképen, hogy mindenfelé a hajó legénységének hullái vagy testrészei hevernek, és a náluk lévő feljegyzések – amelyek a történetmesélés elsődleges eszközei – tanúsága szerint ellenséges idegenek támadtak rájuk. A Quake-en nevelkedett játékosoknak már a hajón töltött néhány perc is unalmas lehet harc hiányában, de szerencsére hamarosan felbukkan az első rosszfiú, és innentől folyamatosan pörög az áldozatméter számlálója.

Míg a legtöbb játékban nekünk kell visszaverni a különféle eredetű inváziókat, itt mi vagyunk az idegenek, így eleinte akár rosszul is érezhetnénk magunkat, amiért vendéglátóinkkal ilyen kegyetlenül elbánunk – még ha ők is lőttek először. De kisvártatva kiderül (spoiler!), hogy ők sem ártatlan áldozatok, akik csak a földjüket védik. A helyi őslakosok ugyanis a Nalik, akik bár nem kékek, és négy karjuk van, de magasak, békések, eléggé természeti népek, amikor éppen nem építenek kastélyokat és piramisokat. Vesztükre azonban a bolygójuk igen gazdag az Unobtanium helyi változatában a Tarydiumban, amit a Skaarj faj annyira szeret, hogy megszállta érte a bolygót, leigázva és kiirtva a Nalikat.

Mi azonban végül is fegyencek vagyunk, így a gazdag, és hősi tettekre lelkesítő háttértörténetre fittyet hányva egyetlen célunk az, hogy találjunk valami kiutat erről a nyomorult bolygóról. Ehhez változatos helyszíneken kell átverekednünk magunkat: bányán, falucskán,



Soha nem jó indítás az, hogy társaink halottak, mert egy idegen civilizáció leméészárolta őket... vagyis, de, egy igazi akciójátékhoz ennél nem is kell több, jöhet a lövöldözés.

templomon, helyi városon, egy újabb lezuhant emberi hajón, a Skaarj helyőrségén és végül anyahajóján. Sőt eljutunk a bevezető képsorokban látható kastélyba is, hiszen Mario óta tudjuk, hogy a legfontosabb dolgokat ott kell keresni. Látod Quake, így lehet összemesélni teljesen eltérő stílusú pályákat!

TOMB UNREALER

Hamar rájöhetünk, hogy hiába nevezték sokan Quake-ölőnek annak idején, ez a játék nem csak az id művének (vagy időközben megjelent folytatásának) felturbózott változata, hanem valami egészen más. Elsősorban amiatt, hogy nem a tízedik másodpercben futunk bele az első rosszfiúba, de azért is, mert azt nem lehet elintézni két-három lövéssel. Ugyan ellenfeleink nem Division szintű lőszerszivacsok, de azért a kezdő fegyverekből elég sok találatot kibírnak – el lehet képzelni mennyi időbe és rakétába kerül egy miniboss kivégzése. Ráadásul még csak nem is várják meg, hogy szitává lőjük őket: elugranak, elgurulnak, néha még el is futnak a lassan haladó lövedékek elől, ahogy azt mi is megtehetjük támadásaikkal kapcsolatban. Ezzel az Epicnél megoldották Mátyás király feladványát, hogy a harc lassabb is legyen, kevés ellenféllel, de izgalmas is maradjon.

ADATOK

KIADÓ
GT Interactive

FEJLESZTŐ
Epic MegaGames

MEGJELENÉS ÉVE
1998

MŰFAJ
akció

MULTI
van

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék komolyabb gond nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

Multiplayer

A helyzet hasonló, mint az előző számban bemutatott Quake-nél. A játékosállományt erősen megcsócsálta az idő vasfoga, és csak a legjobbak maradtak meg. Ráadásul a program beépített szerverkeresője sem áll mindig a helyzet magaslatán. Botokkal viszont egész jól elgyakorolgathatunk. Ha pedig komolyan gondoljuk a multi kihívását, érdemes letölteni a www.oldunreal.com címről a nem hivatalos 227i foltot, ami kibővíti a lehetőségeket a 3D motor kiválasztásánál, a felbontásnál, és még számos helyen, ráadásul egy lényegesen jobb szerverkeresőt is kapott. Mindezek ellenére az Unreal erőssége inkább az egyjátékos mód, multira pedig inkább az Unreal Tournamentet próbáljuk ki, ahol nem csak lényegesen több játékos mozog, de ez alapozta meg az igazi versenyt a Quake III arénával, és a konzol vs PC/AMD vs Nvidia szintű szembeállást a két sorozat hívei között.

Az Unreal megoldásai a játék megjelenési idejében fantasztikusak voltak, de igazság szerint ma is nagyszerűen szórakozhatunk a legismertebb FPS-ek egyikével.

A tömeges lövöldözés elmaradása ugyan nem probléma, de egy idő után feltűnő, hogy az első rosszfiúk elkísérnek minket a játék végéig, és viszonylag kevés új karakterrel találkozunk. Másrészt a videojátékos logika területén kívül hitelesebb is, hogy egy megszálló hadseregnek nincs túl sok egységtípusa, mi pedig csak egyesével küzdünk velük, nem tízesével daráljuk be őket. Sőt a névvel ellentétben szokatlanul reális.

A pályák felépítése már kicsit jobban elrugaszkodott a hihetőtől. Olyan sokszor kell apró kapcsolókra vadásznunk, vagy apróbb kiszögelléseken át felugrálnunk valahova, ami már a Tomb Raidert idézte. Ahogy az is, amikor egy ősi ereklyéhez kismillió kapcsolón és rejtett átjárón át vezet az út – mégis, mindenütt lófrál egy Skaarj. A bonyolultabb pályákon való eligazodásban a legtöbb helyszínt uraló sötétség sem segített. Ugyan a játék olyannyira büszke a színes fényforrások hangulatépítő használatára, hogy egyes pályák direkt erre építése mellett még némelyik fegyverünk is szép színes lövedékeket kapott, de például a Nali építmények állandó félhomályában könnyű elmenni egy kapcsoló vagy rejtekajtó mellett, ha éppen nincs nálunk zseblámpa.

A rejtett szobák megtalálásában a helyi erők is segítenek, amikor éppen nem a hangulatelem szerepét látják el. A Nalik életének szörnyűségeibe ugyanis sok betekintést ad a játék: hol egy kínzókamrára bukkanunk, hol éppen akkor lépünk be valahova, amikor egyikük az életéért könyörög a Skaarjoknak, persze eredménytelenül. Ha néha egy-egy szabadabban mozgó képviselőjükkel találkozunk, érdemes ezért megvédenünk a közeli rosszfiúktól. Ha nem is erkölcsi megfontolásból, de legalább azért, mert gyakran nyitnak ki nekünk egyébként elérhetetlen titkos szobákat. Végül is, néha egy bűnöző is lehet jófiú.

80%

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA ASTRODAVE] **A független, kis fejlesztői csapatok szerencsére ezúttal sem szenvedtek lelkesedés és ötletek hiányában, alkotásaikkal remek alternatívát nyújtva azoknak, akik a megszokottól némiképp eltérőre vágynak, vagy netán gyengébb géppel rendelkeznek. Emiatt kerülhetett aktuális, havi válogatásunkba kőkemény horror és akció, de versenyjáték, stratégia, no meg önmagát egy percig komolyan nem vevő lovas akrobata „szimulátor" is. Kellemes szemezgetést!**

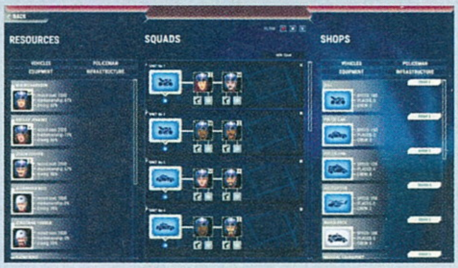
911 Operator

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: JUTSU GAMES - **MEGJELENÉS:** 2016. 10. - **ÁR:** MÉG NEM ISMERT

A néhány évvel ezelőtt Halle Berry főszereplésével készült A hívás című film meglehetősen hitelesen ábrázolta az ügyfélszolgálatosok irigylésre aligha méltó munkáját: meglehetősen nagy nyomás helyeződik rájuk azáltal, hogy a legkülönfélébb ügyekkel kell megbirkózniuk nap, mint nap, ráadásul a betelefonálók a legritkább esetekben hívnak csupán egy kellemes csevej reményében – sokkal inkább megoldást akarnak, lehetőleg azonnal.

A lengyel Jutsu Games második műve (az első a csak mobileszközökön elérhető szerepjáték, a Modern Wizards volt) szintén annak bemutatására tesz kísérletet, hogy milyen érzés is lehet végighallgatni a telefon túlsó végéről egy éppen folyamatban lévő bűntényt, hideg és racionális ésszel megfontolni a körülményeket, majd valamiképpen az áldozat segítségére sietni – mindezt annak tudatában, hogy egy-egy hibás döntés könnyen emberek életébe kerülhet. Szüntelenül záporoznak a 911-es, általános segélyhívószámra érkező bejelentések: összeütközött néhány jármű, és elképzelhető, hogy páran meg is sebesültek, esetleg egy házaspár vitája végül gyilkosságba torkollott, netán valaki ügyetlenségből életveszélyes sebet szerzett. Ugyan előfordul néhány eltévedt hívás is, melyeknél valaki pizzát óhajt rendelni, netán egy interjút szeretne készíteni az operátorral, a legtöbb alkalommal feltétlenül szükség van rendőri vagy orvosi beavatkozásra. Efféle helyzetben az eset súlyosságától és a körülményektől függően kell kiküldenünk néhány közelben tartózkodó járőrt vagy mentőautót, akik a helyszínre érve igyekeznek az ügy végére járni. Amennyiben pedig sikerrel jártak, a műszak végén befolyó pénzből komolyabb felszerelést vásárolhatunk számukra. Kétségkívül törekedtek a készítők a realitásra, hiszen a bejövő hívások valós felvételeken alapulnak, másrészt a térképek a játékos helyzetétől függően is letölthetőek, így például Budapesten is üldözhetjük a bűnt, és menthetjük az életeket.

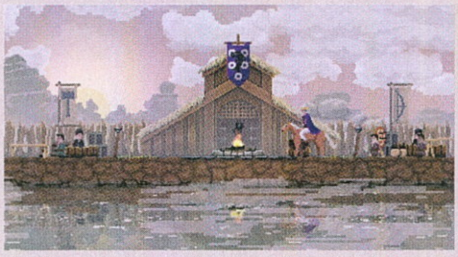


Kingdom: New Lands

FEJLESZTŐ: NOIO - **MEGJELENÉS:** 2016. 08. 09. - **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A Kingdom oldalnézetes megjelenítése és egyszerűre vett pixelgrafikája alapján csupán egy újabb lövöldözős-kaszabolós akciójátékra számítottam, amelyben mindössze az egyik irányba való haladás közepette kell felnyársalni mindent és mindenkit, aki csak él és mozog, ráadásul van olyan bátor, hogy a kardunk elé merészkedik – mivel azonban a látszat olykor csalóka, fejvesztett aprítás helyett valami egészen mást kaptam.

Meglehetősen érdekes keverék a holland Noio által elénk tárt Kingdom: New Lands, mely az eredeti flash Kingdom egyfajta felújított változata. Bármiféle túlzottan részletes kerettörténet nélkül egyszer csak lóháton ügetünk egy nomád népek által lakott szigeten, amit sűrű erdősségekben szökellő szarvasok és kristálytisztán csörgedező patakok tesznek idillivé. Fényes jövő elé néző



uralkodóként, koronával a fejünkön érkezünk meg erre a meghitt földre, és tesszük meg az első lépéseket birodalmunk megalapítása felé. Mindenekelőtt szükségünk lesz néhány dolgos kézre, mely a kiszemelt letelepedési hely köré több-kevesebb biztonságot nyújtó falat emel, majd pedig vadászokat és őröket kell felbérelnünk, akik élelmet és ezáltal bevételt termelnek, illetve a védőállásokon teljesítenek szolgálatot. A környék ugyanis napközben nyugodt és békés, a naplementét követően azonban varázskapukon keresztül érkező sötét erők támadják meg királyságunkat. Tőlük érdemes minél tisztesebb távolságot tartani, különben könnyen megcsappanhat a királyi kassza – magyarán a közelünkbe érve elcsenhetnek néhány tallért, rosszabb esetben pedig akár a hatalmat jelentő fejdíszt is megkaparinthatják, mely egyben a

játék végét jelenti. A Kingdom tehát egyrészt nagyban épít a bázisvédelemre: az aranyért felbérelt munkások által felhúzott bástyák és a zsoldos íjászok megóvják a földünket, miközben uruk új kalandok és területek után kutat. Hangulatos grafika és izgalmas (egyben egyszerűségében pihentető) játékmenet vár a Kingdom világában elmerülő egyénekre.

80%

TOKYO WARFARE

FEJLESZTŐ: PABLO VIDAURRE – **MEGJELENÉS:** 2016. 07. 29. – **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Amennyiben valaki lánctalpakon gördülő, 50 tonnás acél-, illetve alumínium ötvözetű monstrumokkal kívánná pusztító rakétákkal, valamint páncéltörő lövedékekkel megszórni ellenfelét, az alighanem megbízható társra lel a World of-széria valamelyik vonatkozó részében. A World of Tanks például jó néhány millió harcosnak kínál küzdőteret nap mint nap, hogy egy ügyesen irányzott löveggel apró lemezekre robbanthassák ellenlábasaikat.

Az 1990-es évek játéktermeiben feltűnt Tokyo Wars nevű gép előtt üldögélő játékosnak ugyan aligha volt szüksége gondos stratégiai tervre vagy alaposan átgondolt stratégiára, mielőtt kigördült volna a csatatérre, sokkal inkább a gyors reflex és az esetleges, társakkal történő együttműködés döntötte el az ütközetek kimenetelét. A két küzdő fél (nemes egyszerűséggel Zöldek és Fehérek) valamelyikének kiválasztása után már nem is volt egyéb teendő, minthogy a városi közlekedés szabályait némileg sajátosan értelmezve árkon-bokron-parkoló autón áthajtva levadásszuk rosszakaróinkat. A Tokyo Warfare nem csupán nevében, hanem játékmenetében is utal elődjére: ezúttal is a Japán metropolisz szolgál a féktelen rombolás helyszínéül, a cél pedig nem kisebb, minthogy a szembenálló csapatok valamelyikét (Védelmi Erő és a megszálló Vörös Csillag osztag) diadalra vezessük. Minden menet előtt megszabhatjuk, mennyi ideig vagy leszedett ellenfélig tartson egy parti, mennyi barátot szeretnénk magunk mellett tudni, illetve több pálya is rendelkezésre áll: az igencsak egyszerű aréna mellett természetesen a városban is zajlanak a csaták, komoly rombolás végezhető mind a környezetben, mind egy rivális páncélosban. Habár online felettébb nehéz élő társakra akadni, gép ellen játszva nyújthat néhány kellemes óracskát a játék a szakadatlan akciót és a manga stílust kedvelők számára (ráadásul VR-eszközöket is támogat).

64%

Bears Can't Drift!?

FEJLESZTŐ: ARRAN LANGMEAD – **MEGJELENÉS:** 2016. 08. 09. – **ÁR:** 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

Motor- vagy autóversenyes szimulátort természetesen lehet a valósághoz a lehető leghűebben is ábrázolni: az aerodinamika és a kocsik menettulajdonságának, kormányozhatóságának, esetleg fogyasztásának teljes figyelembevételével. Mindemellett persze nem mindegyik alkotás veszi magát ennyire komolyan, sok esetben elegendő padlóig nyomni a gázt, ahogy csak a csövön kifér – és néhány gonosz tréfával meglepni a másikat.

A manapság régi dicsfényéből sokat vesztett Carmageddon-sorozatban például abszolút másodlagos szempont volt, melyik versenyző hányadik helyen végzett, hiszen még abban sem lehetett biztos egyikük sem, hogy egyáltalán viszonylag épségben teljesítenek egy kört, a cél elérése pedig csak a legkiváltságosabbaknak (és a legspécibb járgánnyal felszerelteknek) sikerülhetett. Kevésbé durva és agresszív versenyjáték a Nintendo konzoljain több évtizede futó Mario Kart, amelynek egyes részeiben a győzelem érdekében nem csupán ügyes manőverezési készségekre, hanem a pályákon elhelyezett felszedhető kütyükre is szükség van, melyekkel pajzsra vagy éppenséggel némi turbóra tehetünk szert. Angliából érkezett Arran Langmead és a magát furcsamód elnevező Strangely Named Studio közös alkotása, mely azt a tévhitet igyekszik megdönteni, mely szerint a macik képtelenek egy kiadós driftelésre. A Bears Can't Drift!? egy ízig-vérig gokartos anyag, mely szemmel láthatóan sokat merített a Mario Kart-széria szellemiségéből, hiszen a főszerepet ezúttal is tiri-tarka környezetbe helyezett állatkák kapják, akik egy könnyed délutáni versengés alapján mutatják meg egymásnak, ki is a legény a gáton. Akár egyszerre négy fő is útnak indulhat az idő ellen versenyezve vagy a piknikkosarak gyűjtögetéséért, miközben a változatosságról a többféle pálya (erdei, fagyos és romos), míg a látványról az Unreal motor gondoskodik.

68%

Indie csemege

Snow Horse

FEJLESZTŐ: KINIFIGAMES LLC
MEGJELENÉS: 2016. 08. 04.
ÁR: 6 EURÓ (KB. 1900 FT)

A bugjairól elhíresült Goat Simulator a legjobb példa, hogy az amúgy jóravaló és állathoz méltó bánásmódot érdemlő jószágokkal mily kegyetlenül bánhat el egy-egy fejlesztő – az ötlet ugyan roppant nagy ökörség (vagy stílszerűbben „kecskeség"), mégis egészen remek móka. A Seattle-i KinifiGames csapata pedig úgy érezte, hogy egy snowboardon igazi akrobatikus mutatványokra csak és kizárólag egy ló lehet képes. Miután hátasunkat felszereltük egy menő fejfedővel és deszkával, irány a hegycsúcsok fehéren hívogató világa, ahol senki nem látja, amint fejjel belefúródunk a hóba. Pörgések, forgások és bugok – amire csak szükség lehet!

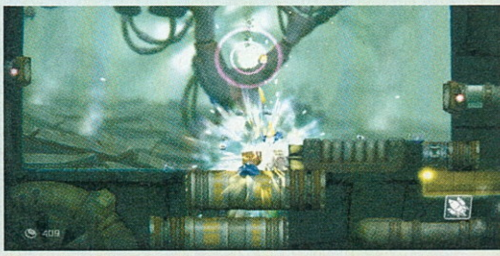
51%

RIVE

FEJLESZTŐ: TWO TRIBES
MEGJELENÉS: 2016. 09. 13.
ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

A 2000 óta létező holland csapat aligha kezdő a szakmában, ezt a tényt pedig a szeptember közepén érkező új produkciójuk is alátámasztja. A RIVE szinte egy pillanatnyi levegővételhez sem enged jutni, hiszen ebben a 2D-s akció-platformjátékban a hosszú szónoklatok helyett a fegyverek oldják meg a minden oldalról özönlő és bennünket támadó robotok gondját. Néhány droid, torony és konzol ugyan a javunkra lehet, a hangsúly azonban a szakadatlan lövöldözésen, a felszedhető rakétákon, no meg a főhős Duke Nukem-féle szarkasztikus beszólásain van. A látvány remek, az irányítás pedig egy harcedzett kontrollerrel aligha jelenthet gondot.

77%

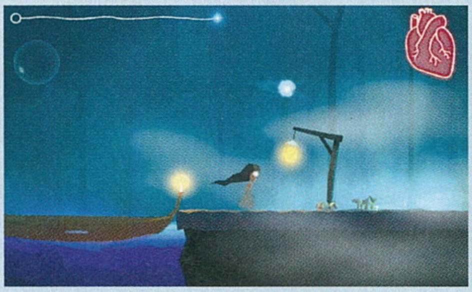


Selma and the Wisp

FEJLESZTŐ: TOUCAN STUDIO - MEGJELENÉS: 2016. 08. 04. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Egyik, a múlt rejtelmes ködébe vesző kiadványunkban (egészen pontosan a tavaly decemberiben) írtunk néhány sorban egy érdekes kalandjátékról, melyben egy gyermekkori félelmektől, szekrényben megbúvó szörnyektől frusztrált kisfiúval kellett kijutnunk egy fura fantáziavilágból, a megoldandó rejtvényekben valamint a helyenkénti ügyességi részekben pedig a srác villanykörtére emlékeztető feje volt segítségünkre – ez volt a Bulb Boy.

A lengyel bázisú Toucan Studio neve még meglehetősen friss név a színtéren, hiszen csupán idén áprilisban alakultak meg. Első alkotásuk főszerepében szintén egy gyermeket találunk (ez alkalommal egy kislányt, Selmát), akinek álmát egy este folyamán az ágya alatt rejtőző rémség szakítja félbe. Felébredve a lány a gardrób vélt rejtekébe menekülve egy igencsak furcsa álomvilágban találja magát, ahol a sötétségben bizarr lények és furmányos csapdák törnek az életére. Kalandjai során nem is őt irányítjuk közvetlenül, hanem az egyedüli segítségét jelentő lidércfényt, mely egyrészt némi világosságot von a lány köré, másrészt a rejtvények megoldásában is fontos szerephez jut: tárgyakat mozgathatunk, egy-egy kulcsot felvéve ajtókat nyithatunk meg, vagy elijeszthetjük vele a hölgy közelébe lopakodó ijesztő teremtményeket. Selma meglehetősen érzékeny lélek, hiszen rosszul viseli, ha



segítőtársa eltávolodik tőle és így huzamosabb ideig fény nélkül marad (csupán néhány másodpercre hagyhatjuk magára, míg a lidérccel igyekszünk kitalálni a következő lépést), emellett a legapróbb sérülés is végzetes lehet számára. Ráadásul a fejtörők megoldásához sem áll korlátlan idő a rendelkezésre, a fényt ugyanis folyamatosan pótolni kell, hiszen ennek hiányában hamar kialszik. Selma és szellemtársa számos talányon küzdi át magát a végigjátszáshoz szükséges másfél-két óra alatt, kalandjaikat pedig a borongós atmoszféra kifejezéséhez bőségesen elegendő, egyszerű (legfőképp a LIMBO által ihletett) látványvilág jeleníti meg. Habár a feladványok nem jelentenek túlzott kihívást, hiszen általában egyszerre kevés eszközt lehet használni, egyes váratlan események könnyedén a kisasszony halálát okozzák, így gyakran fogunk egy-egy pályarészt újrakezdeni. Igényes alkotás a gondolkodni és kikapcsolódni vágyók részére. G

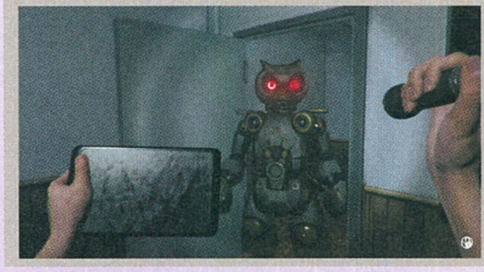
72%

CASE: Animatronics

FEJLESZTŐ: LAST LEVEL, ALESON - MEGJELENÉS: 2016. 08. 03. - ÁR: 9 EURÓ (KB. 2800 FT)

Az elsöprő sikerének köszönhetően számos részt megélt Five Nights at Freddy's remekül megmutatta, hogy egy-egy ártalmatlannak és nyugodtnak tűnő éjszakai műszak olykor váratlan és életveszélyes kihívások elé állíthatja még a legedzettebb biztonsági őrt is, akit aligha készíthettek fel a tréningje során arra, miképpen is kell elbánni a váratlanul életre kelt mechanikus állatokkal, mindössze néhány biztonsági kamera használatával.

A laposan próbára tehetik az egyszerű dolgozó szervezetét a késő éjszakába nyúló munkaórák; a rengeteg teendővel elhalmozott ember ilyenkor aligha vágyik másra, minthogy hazaérve elnyúljon a fürdőkádban, és a napot nyugtával dicsérve egy kiadós alvás segítségével kipihenje a fáradalmakat. Effajta pihentető semmittevés azonban egyelőre aligha adatott meg John Bishop nyomozónak, aki egy alaposan elhúzódó vizsgálat miatt a kelleténél tovább kénytelen bennmaradni a rendőrőrsön. Valószínűleg ő maga sem úgy tervezte, hogy az asztalon elbóbiskolva arra ébred, hogy egyes-egyedül marad az épületben, ahol ráadásul a villany is elment – és mielőtt a kapcsolókat visszaállítva sikerülhetne fényt gyújtani, hirtelen a semmiből előbukkanva egy vakítóan piros szemű robotlény támad rá. Azonban mindez csak álom volt, még ha minden félelmetessége ellenére is igencsak valószerű. Ekkor hirtelen megcsörren a telefon és egy barátságosnak kevéssé nevezhető hang közli a főhőssel, hogy ugyan valószínűleg már aligha emlékszik rá, de valaha elvett tőle mindent és ezért egy kis „játékkal" kíván bosszút állni rajta: a biztonsági rendszer feltörésével lezárt számos ajtót, valamint minden lehetséges kijáratot, az elektromos rendszert pedig szintúgy üzemen kívül helyezte. A detektív tehát mindössze elemlámpájára és a megfigyelő kamerák képét mutató táblagépére támaszkodhat, ha túl akarja élni az éjszakát. Ha pedig a nyomasztó sötétség és magány nem volna elegendő teher, még az álomban látott, két lábon járó fémszörny is öntudatra ébredt és rá vadászik. Vele szemben egyedül a lopakodás, bujkálás és mozgásának folyamatos követése jelenthet ideig-óráig menedéket. Mialatt a lehetséges kiutat keresi, és kisebb rejtvényeket old meg, John az elszórt jegyzetek elolvasásával kerülhet közelebb az események hátterének megismeréséhez. A végkifejletig ugyan elégggé hamar, nagyjából egy óra alatt el lehet jutni, az Animatronics-ügy felgöngyölítése okozhat jó pár ijesztő pillanatot, különösen fülhallgatóval, éjszaka. G



79%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

MÁSODIK ESÉLY

Thaiföld fővárosában, Bangkokban készülőfélben van egy új manga stílusú visual novel a Deadline Softs csapatának köszönhetően. A Blue Bird története szerint a főszereplő Karin már gyerekkorában elvesztett egy hozzá közel álló személyt, azonban a sorsnak köszönhetően találkozik egy fiatal lánnyal, aki új értelmet ad életének. A szerelmi történet a tervek szerint még idén télen megmelegítheti szívünket.

LÉGY ÉSZNÉL!

Hogy a jövőben se maradjunk túlélőhorrorok nélkül, arról többek között a Honor Code fejlesztése alatt álló Narcosis is gondoskodni fog, melyben a Csendes-óceán napfényt alig látott mélyén rekedt búvárral kell néhány eszköz segítségével életben maradnunk és megőriznünk a maradék oxigént és józan eszünket, miközben lassanként haladunk a távoli felszín felé – ha minden jól megy, mindezt még a 2016-os évben.

MÁSNAPOSAN

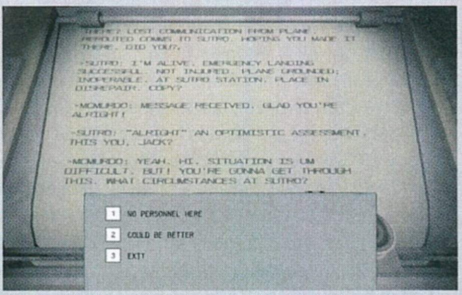
The Last Look címmel egy meglehetősen félelmetes horror kalandjáték érkezik az év utolsó negyedévében a német ChaosCore-tól, amely alkotásával egy fiatal lány történetét kívánja elmesélni: Alice egy céges partit követően egy öreg, elhagyatott házban ébred, ahol furcsa hangok és különös jelenések tudatosítják benne: még sincs egyedül. Az ígéretes kaland egy rövid demóváltozata már el is érhető.

Near Death

FEJLESZTŐ: ORTHOGONAL GAMES – MEGJELENÉS: 2016. 08. 02. – ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Számos kellemesebb és idillibb helyen el tudja képzelni magát az ember, mint éppenséggel az Antarktisz szélsőségesen zord és jeges vidékén. Errefelé ugyanis az átlaghőmérséklet még nyaranta sem igen emelkedik 0 fok fölé, ennek köszönhetően állandó lakossága mindössze pingvinekre, fókákra és a régióban időszakosan munkát végző kutatókra korlátozódik – ezt leszámítva a közel 33 millió éves jégtakaró teljességgel lakatlan.

A San Francisco-béli Orthogonal Games első életjele a 2013 végén megjelent The Novelist címre hallgató, narrációra épülő kalandjáték volt, melyben egy válságban lévő és élete fő könyvére készülő írót ismerhettünk meg. A csapat mindazonáltal korántsem áll zöldfülű kezdőkből, hiszen alapítójuk többek között a Deus Ex: Invisible Waron és BioShock 2-n is dolgozott korábban, mielőtt saját stúdió alapításába fogott volna. A Near Death igencsak pórul járt főszereplője akaratán kívül találja magát Marie Byrd Landben, az Antarktika egyik senki által nem birtokolt részén, mely felett repülőgép-szerencsétlenséget szenvedve ér földet. Szerencséjére a közelben található elhagyatott bázis ideig-óráig menedéket nyújt a hóvihar és a mínusz 30 fokos, kellemetlen hőmérséklet ellen, mindenesetre a viszontagságos időjárásban csak magára és a még hasznosítható eszközökre számíthat, ha túl akar élni. Ehhez pedig a tábor minden egyes szegletét be kell járnia és felszedni, ami csak mozdítható: a hősugárzóval ideiglenesen átmelegentheti átfagyott végtagjait, némi vászon és szalag segítségével befedheti a kitört ablakokat, hogy ne jöjjön be a hideg, idővel pedig egy lángpisztollyal leolvaszthatja az ajtókra fagyott jeget, amivel újabb helyiségekbe juthat el.



Az embertelen klíma azonban jócskán megnehezíti a közlekedést az egyes épületek között, a fagyhalál elkerülése érdekében a főhősnek gyakran meg kell állnia pihenni és felolvadni, máskülönben esélye sem lesz arra, hogy egy esetlegesen érkező mentőexpedíció életben talál rá. Némi reménysugarat jelent ugyanis a távírókészüléken keresztül folytatott beszélgetés az egyik távoli központtal, aki rendszeresen tanácsokat nyújt a következő lépést illetően.

Izgalmas keveréke a Near Death a The Long Dark-szerű, tárgyak készítésén alapuló túlélős anyagoknak, valamint a kalandjátékoknak. A készítők számára saját bevallásuk szerint komoly ihletül szolgált a zseniális és nyomasztó A dolog című horror sivár és kietlen környezete, ezúttal azonban túlvilági rémségekkel nem, mindössze az egyedülléttel és a taszító hideggel, viharokkal kell megküzdeni – és ez sem könnyű feladat, 3-4 órára alighanem reszkető fogcsikorgatást biztosít a több nehézségi fokozatban is elérhető sztori. G

82%

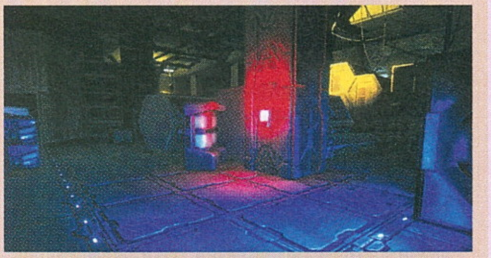
Phantaruk

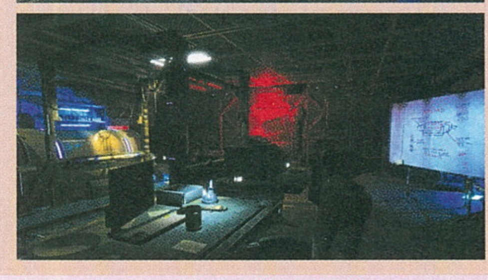
FEJLESZTŐ: POLYSLASH – MEGJELENÉS: 2016. 08. 16. – ÁR: 12 EURÓ (KB. 3700 FT)

Ebben a hónapban úgy alakult a helyzet, hogy több belső nézetes, túlélős kalandjáték is említésre méltónak találtatott. Míg a rövidsége ellenére is remek CASE: Animatronicsban egy teljességgel kiürült rendőrségi központban nyomozhattunk egy rejtélyes hívás eredetének kiderítése után, miközben egy ijesztő fémszörnyeteg loholt a nyomunkban, addig a Near Deathben a fagyos és rideg valóság vált elsődleges ellenségünkké.

A lengyel Polyslash kezei közül kikerült Phantarukban sem éppenséggel napsütéses, zöld erdőkben daloló madarak vannak, és nem illatos virágokkal borított rétek biztosítják a történet kibontakoztatásához szükséges helyszínt. Főhősünk mindenféle bevezető nélkül igyekszik mielőbb magához térni és valamiképpen lábra állni egy látszólag néptelen állomáson, ahol a fellelhető jegyzetek és táblákra felvázolt számítások alapján nemrégiben minden bizonnyal még komoly kísérletek zajlottak. A múltbéli eseményekre némiképpen magyarázattal szolgálnak az egyes terminálokon megtalálható, visszaemlékezéseket tartalmazó felvételek, arra azonban nehéz ép ésszel bármiféle választ találni, miképpen került a bázisra a hatalmas szörnyeteg, amely habozás nélkül utánunk ered és végez velünk, ha nem sikerül időben valamiféle rejtekhelyet találnunk. Amellett tehát, hogy igyekszünk mindenféle apró adatmorzsát összeszedni, a lopakodásnak és a bujkálásnak is kiemelt jelentősége van, hiszen semmiféle fegyver nem áll rendelkezésünkre, amivel megvédhetnénk magunkat. Egyedüli segédeszközünk a karunkon viselt számítógép, mely egyfelől a már megismert információszeleteket tárolja, valamint a nálunk lévő tárgyakról ad némi felvilágosítást. Bonyolult barkácsolásra ugyan ezúttal nincsen mód, azonban egy rejtélyes betegség folyamatosan gyötri a főhőst, a tünetek csillapításához pedig (általában jól elrejtett) injekciós tűkben lévő orvosságra van szüksége. A folyamatos nyomozgatásnak köszönhetően idővel kiderül, hogy egy valaha tudományos célokat szolgáló hajón, a Purity-02-n ragadtunk, melyet a misztikus H+ nevű multinacionális cég üzemeltet – a vállalat célja pedig erkölcsi szempontból némiképpen vitatható módon a biológiai kötöttségektől mentes emberi lény megalkotása, bármi áron. Feladataink nem túlzottan összetettek, legtöbb alkalommal egy panel aktiválása vagy esetleg egy papírfecnin lévő kód használata jelenti a továbbjutás kulcsát, ráadásul az ellenszerek utáni állandó kutakodás eléggé meghatározza a bejárható útvonalat. Ennek ellenére a nyugtalanító környezet és a bezártság okozta fullasztó érzés a végigjátszás néhány órája alatt hozhat néhány ijesztő pillanatot az arra fogékonyak számára. G

85%





írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

ENEMY FRONT

➲ Szia, Tika!
A tárgyban említett játékkal lenne problémám. Miután letöltöttem, telepítettem a játékot és elindítottam, még semmi logó vagy töltőképernyő nem jelent meg, de már azt írta ki, hogy „Az Enemy Front működése leállt". Már a játékfájlok épségének ellenőrzését is megejtettem, de az sem segített. Kérlek, segítsetek! Válaszotokat előre is köszönöm!

A Steam telepítési könyvtárában keresd meg a játékhoz tartozó exe fájlt, ez többnyire a /Program Files/Steam/SteamApps/common/EnemyFront/Bin32 mappában lesz, és EnemyFront.exe a neve, nos, ezen jobb egérgomb, Tulajdonságok, aztán Kompatibilitás fül, és az A képernyő méretezésének letiltása nagy DPI-beállítás esetén funkció elé tegyél pipát, majd okézd le. Tartalék tervünk is van, tehát ha még mindig csak a hibaüzenet néz vissza rád, akkor keresd meg a system.cfg fájlt – /Program Files/Steam/SteamApps/common/EnemyFront/, nyisd meg Jegyzettömbben, és az r_Driver utáni értéket írd át, DX9-ről DX11-re, vagy épp ellenkezőleg, ha DX akármin van, akkor DX9-re, és mentsd el a fájlt.

DISNEY INFINITY

➲ Sziasztok!
Lenne egy kérdésem hozzátok. A Disney Infinity 3.0-ban meg szeretném szerezni Jabbát.
Azt tudom, hogy a Rise Against the Empire playsetben a „First Step Into a Larger World" achievementet kell teljesíteni, és ahhoz az kell, hogy az összes challenget bronz medálra kell teljesítenünk, sőt néztem is egy videót, hogy hol vannak. Azokat teljesítettem, de az achievement nem aktiválódott, hiába mentettem el.
Erre szeretnék tőletek segítséget kérni.
Válaszotokat előre is köszönöm!
Üdvözlettel:
➲ SZILÁRD

Jabba valóban a First Step Into a Larger World acsihoz van kötve, tehát az összes challenget single playerben legalább Bronz medálra hozni kell. Egy dologban lehet hibázni, nevezetesen biztos, hogy mind a 15 challenge megvolt? Itt listába van szedve, próbáld meg leellenőrizni: http://tinyurl.com/zc938st

SHIFT 2: UNLEASHED

➲ Sziasztok!
Problémám akadt a Shift 2 Unleashed játékkal. A gepigeny.hu szerint eléri a minimális gépigényt a gépem, nem is laggol, viszont játék közben néha sok apró fekete bevillanás történik. Mintha pislogna a sofőr.
Mi lehet a baj?
A választ előre is köszönöm!
➲ PETI

Nvidia kártyáknál olvastam hasonlókról, de ott az új driverekkel megszűnt a villogás. Próbálkozz meg egy driverfrissítéssel. Link is jár hozzá: http://tinyurl.com/2jf32a

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

➲ Helló!
Az lenne a kérdésem, hogy hogyan lehet úgy repülni, hogy felhúzódzkodom valahova, és onnan egyből, lendületből továbbrepülünk.

Grapnel Boostnak hívják a műveletet, szóval miután a horoggal elkezded becsörlőzni magad, de még mielőtt elérnéd a szegélyt, háromszor gyorsan csapj le a szóköz billentyűre, aztán már repülsz is. Videós segédlet itt: http://tinyurl.com/gvgcx2u

PRINCE OF PERSIA

➲ Sziasztok!
Három nappal ezelőtt feltelepítettem a 2008-as Prince of Persiát. Eddig rendesen működött, azonban ma mikor betöltöttem a mentést, a játék minden 10. másodpercben megállt, mintha nem lenne elég erős a hardverem. Ami persze lehetetlen. Hiába állítottam a grafikán, vagy töltöttem be az automatikus mentést, semmi sem változott. Esetleg van valamilyen ötletetek, hogy mivel lehetne orvosolni a hibát? A játék a gog.com-os verzió. Illetve még az is előjött, hogy ha a Vsync nélkül indítom a játékot, akkor lefagy a töltőképernyőn.

**A GOG-os visszajelzések szerint ilyenkor muszáj bevetni a D3DOverrider-t (a Tripple Buffert és Vsyncet tudod így rákényszeríteni)!
Letöltés: http://tinyurl.com/gwgcd3f
Használat: http://tinyurl.com/j9gc9cu**

MINECRAFT

➲ Sziasztok!
Hogyan lehet Xbox360-on Minecraftben multiplayerezni - split screenen, 2 kontrollerrel?

**Kell egy vendég vagy a már meglévő mellé egy másik account az XBOX-on. Aztán már csak annyi a teendő, hogy ha új világot (Create World) vagy egy mentést elindítasz, akkor még mielőtt betöltenéd, az Online Game opció elől vedd ki a pipát. Játék közben a második kontrolleren a START gombot nyomjátok meg, bejelentkezés az accountba, és ennyi.
ps. csak hdtv-n működik (hdmi kábel!)**

THE WITCHER 3

➲ Sziasztok, gurus mesterek!
Némi gondom akadt a fenti játékkal. (Helyből - nekifutás nélkül - kettő is.)
1: Nagy sajnálatomra csak offline módban tudom elindítani a játékot - így a DLC-ket sem tudom hozzápasszítani az alaphoz. Egy remekre szabott hibaüzenetet emleget, melyben az szerepel, hogy a VCRUNTIME 140.dll hiányzik. Viszont a biztonsági rendszerem letiltja a hozzáférést bármilyen letöltésnél - nem tartja kellemesnek a laptopom számára (Vajon miért? :D)
2: A másik bökkenő, hogy - offline módban - vígan játszom, ám nagyjából tíz percenként megáll a program és leteszi magát tálcára. Onnan ismét tovább irthatom az ellent, és kalandozhatok tovább...
Nem is említem, hogy mennyire bosszantóak ezek a problémák - főleg a második. Természetesen a játék eredeti, és semmilyen beállítást nem eszközöltem rajta, a grafikain kívül. Illetve itt gyorsan hozzáfűzöm, hogy a konfigurációm bőven meghaladja a kívántakat. A szakértelmemmel ellentétben. Hehe...
Mindenesetre a segítségeteket köszönöm, és a sok melót is, amit beletesztek ebbe a remek kis magazinba!
➲ PITYU

1. **Feltehetőleg GOG-os verziód van, és ha jól sejtem nem a GOG saját kliensét, a Galaxyt használtad a telepítéshez, hanem csak letöltötted a cuccost a weboldalukon keresztül nem mondom, hogy hiba volt, de így több a hibalehetőség. A biztonsági rendszer azért erősen gyanús! Mindenesetre az említett Vcruntime140.dll az MS visual C++ (elvileg a 2013-as kiadás) része, könnyedén pótolható innen: http://tinyurl.com/kxv6fnd**
2. **Ez nem biztos, hogy a játék hibája, lehet valamilyen felugró üzenet gizdázik a háttérben. Az emlegetett biztonsági rendszeredre tippelnék első körben, de egyéb kliensek, segédprogramok, a Battle.nettől a Frapsig minden számításba jöhet. Ugyanakkor az sem kizárható, hogy tényleg a W3 a hunyó, állítólag ha borderless windows van beállítva a játékban, akkor érdemes full screenre tenni a megjelenítést, mert ez is megoldást hozhat.**

FALLOUT: NEW VEGAS

➲ Szia, Tika!
Megvettem a Fallout New Vegas Ultimate kiadását, ezzel még nem volt gond, csak hát én az alap verzióval már rendelkeztem. Mikor elindítom a játékot (amely tartalmazza a dlc-ket), valamiért a másikat nyitja meg (avagy dlc nélküli verziót). Próbáltam trükközni azzal, hogy eltávolítom a könyvtáramból a sima verziót, és elindítom az Ultimate-et, de nem sokra mentem vele, mert valamiért mindig a Steam áruházában kötöttem ki...
Mit tehetnék ez esetben?
Válaszodat előre is köszönöm!

Nem véletlenül küldözget a játék a Steamre, ugyanis az Ultimate-ből a dobozos verzió is steames aktivációt igényel, ami csak elsőre tűnhet rossz hírnek. Aktiválás, egyebek itt – http://www.pcguru.hu/steam. Amúgy, ha már egyszer aktiváltad, sokkal könnyebb lesz a Steamen kezelni a hozzáadott extra tartalmat, no meg a foltokat is!

BÖNGÉSZŐ

➲ Helló!
Szeretném megkérdezni, hogy a letöltés helyét hogyan lehet megváltoztatni. Tehát, ha letöltök valamit internetről, azt ugye a gépem a C meghajtóra teszi, de azon nincs elég hely, viszont a D meghajtón van. Nem tudnám, valahogy úgy megcsinálni, hogyha letöltök valamit, akkor automatikusan a D meghajtóra rakja?

Nos, például a Google Chrome esetében a személyre szabás és beállítások (jobb felső sarok, 3 vízszintes vonal) opciónál válaszd a Beállításokat, aztán a lap alján a Speciális beállításokat, és lefelé görgetve megtalálod a Letöltések menüpontot, ahol a Letöltés helye rubrikában kell megadni a D meghajtót, és a mappát.
MS Edge-en kicsit bonyolultabb:
1. **Nyomd le a Windows+R billentyűt, gépeld be a regedit kifejezést, majd kattints az OK gombra.**
2. **A Beállításszerkesztőben kattints jobb egérgombbal a Számítógépre és válaszd az Exportálás parancsot, majd egy elnevezéssel mentsd le. Ezzel biztonsági mentést készítünk a registryről.**
3. **Lépj a HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Classes\Local Settings\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\AppContainer\Storage\microsoft.microsoftedge_8wekyb3d8bbwe\MicrosoftEdge\Main kulcshoz.**
4. **A jobb oldali panelen kattints jobb egérgombbal egy üres helyre, és az Új > Karakterlánc opciók használatával hozz létre egy új Default Download Directory nevű értéket, melyre kattints duplán és az Azonosító érték: mezőbe írd be a használni kívánt elérési útvonalat, pl. D:\Teszt formában.**
5. **Kattints az OK gombra, zárd be a Beállításszerkesztőt és teszteld az Edge böngészőben a letöltést.**

STEAM

➲ Sziasztok!
Steamen hogy lehet meg változtatni a fiókom jelszavát?

A Steam kliensben irány a felső menüsor – Steam –> Beállítások –> Jelszó módosítása...

GEARS OF WAR: JUDGMENT

➲ Helló!
Nem tudom, hogy jó helyen kérdezem-e, de friss konzolos vagyok, és lenne egy gondom az Xbox One Elitemmel. Megvettem hozzá a Gears of War Judgmentet, ami nem menti el a játékállást ilyen hibára hivatkozva. Mikor elindítom a játékot, ezt dobja ki: „A kijelölt kontroller nincs bejelentkezve játékprofilba. Az elért eredmények mentéséhez jelentkezz be játékprofillal." Mikor pedig a kampányt indítom el a következőt: „Nincs kiválasztott háttértár az állás mentéséhez." Átnéztem, amit logikusnak találtam, be is vagyok lépve az Xbox profilomba, de nem értem.
Kérlek, segíts! Előre is köszönöm!

Egy fórumbejegyzés szerint a Start és Select gombokat egyszerre tartsd lenyomva, és a download profile, profil letöltése menüponttal elvileg megoldható (lehet, hogy addig nem is kéne bejelentkezni).

BLOCK N LOAD

➲ Kedves Guru!
Láttam a Steamen, hogy a BnL ingyenes, és le is töltöttem. Azonban miután elindítom, minden oké, kiírja a címet, de ezután csak egy képet mutat a gépfegyveres karakterről, és semmi mást nem csinál.
Mi lehet a baj?
Előre is köszi a segítséget.

➲ BALÁZS

Ott egy bejelentkező képernyő jönne, ahol a játékos név megadása után csatlakozni lehet a szerverekhez (EU, USA, etc.). Sok tippem nincs, de gyanús lehet a hálózat – ebben az esetben azt kéne megnézni, hogy a tűzfal átengedi-e a játékot (egy próba erejéig kikapcsolni), és a VGA driver frissítését is ajánlják a készítők a fagyásos esetekre, no meg az örök klasszikus, a Játékfájlok ellenőrzése is játszik még (a Steam kliensben a Játékok között a BnL-on nyomj jobb egérgombot, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és indítsd el a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót).

F1 2011

➲ Kedves PC Guru!
A fent említett játékkal lenne egy olyan problémám, hogy amikor elindítom Steamen, akkor kb. 10 másodpercig kiírja, hogy fut, utána pedig semmi hibaüzenet nélkül leáll Windows 10 alatt. Ebben a problémában szeretném a segítségüket kérni.
Előre is köszönöm: ➲ MÁRK

A Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpontnál a következő két elemet keresd meg, és távolítsd el:
Microsoft Games for Windows – LIVE Redistributable.
Microsoft Games for Windows Marketplace.
Ha ezzel készen vagy, akkor irány a http://tinyurl.com/hbw4n2a oldal, és itt a Letöltés menüpontnál szedd le az új GFWL klienst, majd telepítsd.

SKYRIM

➲ Sziasztok, kedves PC Guru-sok!
Egy Skyrim hibával fordulok hozzátok segítségkérésért, hátha tudtok segíteni. A választ előre is köszi :)! Eredet Skyrimem van a Steamen, még dobozosan vettem üzletben, és az eredeti persze angol, de én magyarul szeretném, így letöltöttem hozzá a morrohun oldalról a magyarítást. Az angol verzióban az inventory teljesen máshogy nézett ki, mint a morrohun féle magyarosítás utáni, ez pedig eléggé zavar. De a legrosszabb, hogy az első sárkánynál, amikor megölöm, nem adja be a lelkét, és ez nagyon elrontja az egész játékélményt! Gondolom, hogy a morrohun magyarítástól van ez a bug, mert először angolul játszottam, és ott lehet, hogy a sárkány lelkét is odaadta. Kérlek, gurusok, segítsetek! Le tudnátok írni részletesen, hogy mit kellene csinálni, mert nagyon szeretném játszani a főküldetéseket, és ez miatt nem tudom! Kérlek, segítsetek!
A választ nagyon szépen köszi :)

1. **A magyarítás tartalmazza a SkyUI-t is, ez egy nagyon népszerű beépülő modul. Ki lehet kapcsolni, de ha megnézed a leírását, hogy mennyi extrát ad, nos, szerintem erősen meggondolandó:**
   - **Kényelmes leltárkezelés, szöveges keresést támogató panelek, lekérdezésekkel és adatoszlopokkal.**
   - **Jól használható, kategóriákkal ellátott kedvencek menü, ami hű marad az eredeti elvhez, hogy gyorsan el tudd érni a nélkülözhetetlen dolgaidat.**
   - **Nyolc testre szabható gyorsbillentyű csoport teszi lehetővé a különféle játékstílusok közötti gyors váltást.**
   - **Szöveges keresés, és a felfedezett helyek megjelölésének lehetősége a térképen.**
   - **Az aktív hatások közvetlenül a felhasználói felületen jelennek meg, nem kell minden alkalommal megnézni a mágia menüt.**
   - **Játékvezérlő támogatás, hatékony billentyűzetnavigálás.**

   Ha mégis ki akarnád kapcsolni a Nexus mod managerrel megteheted: http://tinyurl.com/jsjo79y
2. **Sárkánylélek „szívás": itt ez nem a magyarítás, hanem sokkal inkább a Dragonborn hibája, de a magyarítás készítői ehhez is készítettek egy leírást (mármint a megoldáshoz), magyarul, a lényeg, hogy a LOOT nevű programmal a betöltési sorrendet a linknek megfelelően variáld át – http://tinyurl.com/jrcv6mm**

SUPRABALL

➲ Supraball: az lenne a problémám, hogy elindul a játék aztán, egy, az üzenethez kép formájában mellékelt feltehetőleg hibaüzenetet kaptam.
A választ előre is köszönöm!! ➲ KORNÉL

Ez egy általános hibaüzenet, nehéz bármire is következtetni belőle, de ahogy olvastam, a Supraball nem nagy barátja a vírusirtóknak – talán egy próba erejéig függeszd fel a security/antivírus és egyéb programok működését.

VIHAROS ÉVFORDULÓ

Windows 10 Anniversary Update

[ÍRTA BULLSEYE]

Július végével a Microsoft lezárta az ingyenes Windows 10-re váltás időszakát, és rögtön ki is adta az évfordulós frissítési csomagot. A klasszikus szemlélet szerint ez az SP1, ami az alap rendszer fő problémáit javítja, így sokan ehhez időzítették a váltást.

De a Windows 10-ről már írtunk tavaly, így most inkább a frissítés a lényeg, és nem csak számunkra. A Microsoft szeretne komoly változást elérni az operációs rendszereiről alkotott képben. Terveik szerint a Windows 10 az utolsó nevesített, és pláne számozott OS, amit innentől éves frissítési csomagokkal fejlesztenek. A másik, kicsivel ambiciózusabb tervük az volt, hogy 2018-ra egymilliárd gépen dolgozzon az új rendszer. Júliusban a számláló 350 milliót mutatott, ami tetszetős szám, de nagyrészt az ingyenes váltásnak köszönhető, így nem várható, hogy hasonló ütemben nő, főleg a Windows alapú mobilok egyre nyilvánvalóbb bukásával. Egyértelmű volt, hogy valami nagyot kell dobnia a cégnek, hogy újabb százmilliókat győzzön meg a váltásról.

MURPHY LECSAP

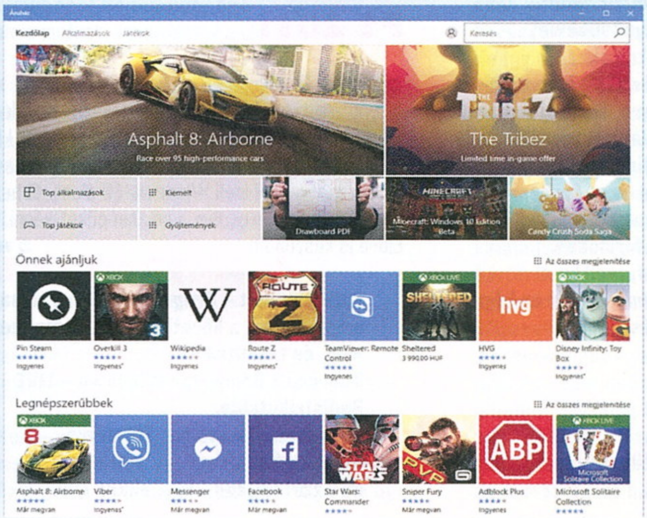
Egy kevésbé barátságos értelmezés szerint viszont a Microsoft vezetősége valami különös oknál fogva úgy gondolhatta, hogy túl nagy tömegek imádják már a céget, zavaróan sok a sikertörténet, ideje egy kicsit változtatni. Ezért készítették el úgy a frissítést, hogy az kezdetnek kilőtte a webkamerák egy jó részét, de voltak ijesztőbb hibák is, például partícióvesztés vagy rendszerindítási gond – szerencsére lényegesen ritkább esetben. A napokban, jóformán egy hónappal a frissítés kiadása után pedig a Kindle Paperwhite csatlakoztatása okozott több összeomlást. Ugyan százmillió frissítés mellett ezek a problémák többnyire csak jelentéktelen arányban fordultak elő (nálam például – igen meglepő módon – egyik sem jelentkezett), de ez az érintetteknek nem jelentett vigaszt.

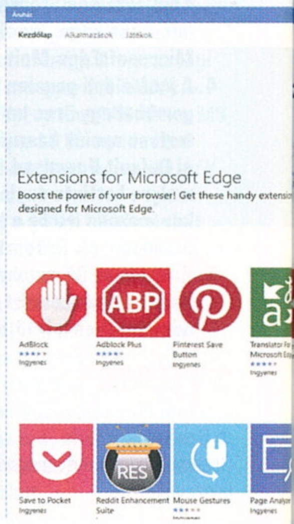
Egészen másfajta problémát képvisel a beállítások változása – mind a véletlenszerű, mind a szándékos. Többen jelezték, hogy a frissítés alaphelyzetbe tekerte vissza a privacy beállításokat, ami több mint egyszerű udvariatlanság – aki nem ellenőrizte eddig, sürgősen nézze végig a Gépház Adatvédelmi almenüit! Ugyanígy többen panaszolták, hogy az alapértelmezett programok visszaálltak a Microsoft saját alkalmazásaira az általuk korábban beállítottakról. A Frissítések módja is változott, nem feltétlenül előnyére. Tény, hogy az egyik legkomolyabb biztonsági kockázatot a rendszer frissítéseinek elmaradása, elhalasztása jelenti, de ijesztően diktatórikus megoldás a Microsoft részéről, hogy a sima Windows 10-ekből törölték ennek még a lehetőségét is. Pontosabban a Gépházban letiltották, de aki elég bátor hozzá, megkeresheti a helyicsoportházirend-szerkesztőben, bár ez kezdőknek tényleg nem ajánlott. A szakértők szerint legalább ekkora probléma, hogy a Pro változatban már innen sem lehet letiltani a Microsoft felhasználói szolgáltatásokat, ami reklámokhoz és akár engedélyünk nélkül telepített appokhoz is vezethet.

A WINDOWS 10 MEGSZŰNT INGYENES OPERÁCIÓS RENDSZER LENNI, AZ AUGUSZTUSI UPDATE PEDIG ENNEK MEGFELELŐEN BŐVÍTETTE A PROGRAMOT.

EGY ÉVNYI FEJLŐDÉS

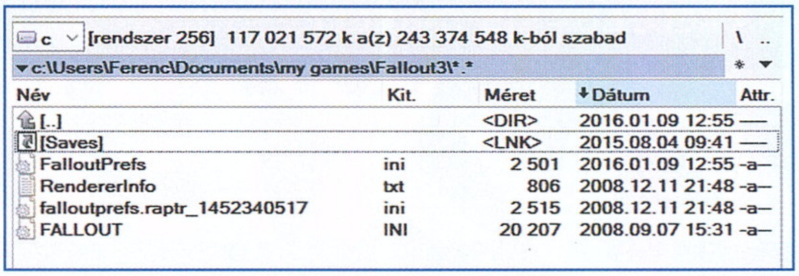
Mielőtt azonban mindenki pánikszerűen átállna valamelyik Linux disztróra, azért érdemes egy pillantást vetni a fejlesztésekre is, mert bőven akadnak, még ha nem is mindegyik igazán látványos. Az új, sötét alkalmazás-üzemmód, mondjuk, kifejezetten jól mutat, és sokan (főként az éjszakai baglyok) már régóta vártak rá. Ahogy arra is, hogy régi, jól ismert játékok és felhasználói programok kerüljenek be az Áruház kínálatába. Ez jelenleg még nem jelent igazán komoly előnyt, de arra utal, hogy a Microsoft tisztában van vele, mennyire rosszul áll az app-boltja, és tenne is valamit azért, hogy kedvelhetőbb, és ezzel persze jövedelmezőbb legyen. Hasonló a helyzet az Edge böngészővel. A gyakorlottabb felhasználók többsége már rég legfeljebb vicc / mém szinten





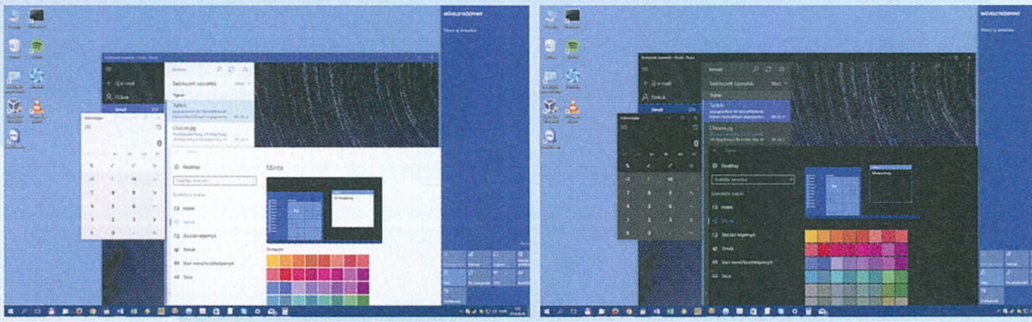
Makrancos játékok

A Windows 10-re váltás rossz hatással volt néhány játékra, de akadnak olyan esetek, ahol nem a kompatibilitással volt gond, hanem a frissítés maga okozta a kárt.



Aki a váltás előtt használt játékainál megmagyarázhatatlan hibajelenségekbe fut (nem indul el, nem lehet menteni, eltűntek a korábbi mentések), annak érdemes ellenőriznie a hibás program mappáját, pl. Total Commanderrel. Nem csak a hivatalos telepítési helyén, hanem a profilok és mentések könyvtáraiban (a C:\users\felhasználója könyvtárán belül a dokumentumok, dokumentumok/my games és Application data a leggyakoribb lelőhely). Ahol mappa helyett egy linket lát, amire kattintva semmi nem történik, azt törölje, és esélyes, hogy a játék újbóli futtatásakor vagy újratelepítés után rendbe jön.

foglalkozott az Internet Explorerrel, a helyette választott böngészőről pedig nem rohant Edge-re váltani, főként, mert az bár modern külsejű és kellően gyors volt, de komoly képességhiánytól szenvedett. Ezen a téren is megmozdult végre valami: már használhatunk bővítményeket, még ha egyelőre nem is veszünk el a hatalmas választékban. Szépen, sorban beköltöztek különféle kényelmi funkciók is (fül rögzítése, beillesztés és megnyitás, swipe érintőképernyővel), ezenkívül a megújult Edge megfelelő távolságtartással kezeli a Flash-t, és jobban együttműködik a rendszerrel, főként a Műveletközponttal.



Apróságnak tűnhet ugyan, de a világos háttérablakok elsötétítésének lehetősége nagy dolog. Amennyiben valaki sok időt töltött a Windows 10 előtt az éjszaka, úgy érezhette, a fehér ablakoktól kiég a szeme. Szerencsére ez mostmár nincs így.

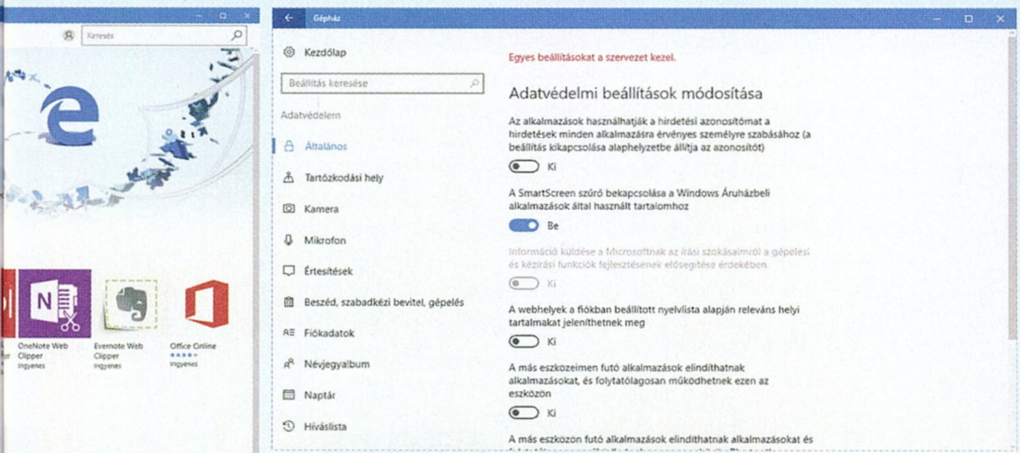
Ebből sejthető, hogy a Műveletközpont is megváltozott, jobban fest, többet mutathat, de ennek ellenére átláthatóbb lett, valamint helyet cserélt az órával, amit kicsit szokni kell. Szintén másképp fest (megint) a Start menü, bár ez a változás már sokkal jobban megosztja a közösséget. Az ABC sorrendben elérhető alkalmazás lista már mobilon sem aratott sikert, így érthetetlen miért ragaszkodtak hozzá itt is, de a dizájnváltás és az élő csempék továbbfejlesztése alapvetően jó ötlet. Ahogy az is, hogy az eddig csak trükkösen elővarázsolható Sticky Notes immár sima appként használható gyors jegyzetelésre. De számos hasonló apróság változott, amivel kicsit látványosabb vagy éppen kényelmesebb lett a Windows 10.

REJTETTEBB MÉLYSÉGEK

Ahogy egy frissítéstől el is várhajuk, javult a rendszer teljesítménye, a most hozzáadottak ellenére csökkent a bugok száma, fejlesztették a védelmi rendszert, és az első jelentések szerint javult az akkumulátoros üzemidő is a noteszgépeknél. De a rendszer kapott számos olyan új képességet is, amit – akármilyen érdekes és jövőbe mutató – csak kevesen fognak használni, legalábbis eleinte. Ilyen a jelszó nélküli biztonságos belépésért felelős Windows Hello, ami biometrikus azonosítást használ, vagy a digitális tollakhoz készült Windows Ink.

Lehet, hogy hasonlóan rétegfunkció, de a Linux megérkezett Windowsra, a Bash shell képében. Ez főleg fejlesztőknek szól, és béta verzió, de így is komoly érdekességnek számít. És igen, ide sorolom a Connect/ Continuum párost is, amivel a Windows 10-es mobilok vezeték nélkül kapcsolhatók össze a számítógépekkel. Hasznos figyelmesség, de a sokkal égetőbb problémát jelentő apphiányon nem segít.

A fejlesztések fő reklámarca ismét Cortana volt. Többet tud és többre képes: kereshet Office dokumentumokban, időzített feladatokat adhatunk neki, a zárolási képernyőtől is elérhetjük, sőt képes a telefonos értesítéseinket is megjeleníteni az asztali rendszerben. Összességében sokkal hasznosabb és okosabb lett. Csak éppen továbbra is elérhetetlen Magyarországon. Ez hatalmas kihagyott ziccer, hiszen sokan – többek között a játékosok – simán elfogadnák, ha csak angolul lenne használható, és egyedül angolszász nyelvterületen keresne hatékonyan. Idővel talán a Microsoft is ráébred erre, mert a piac méretéhez képest aránytalanul sok időbe és erőforrásba kerülne megtanítani a rendszert a magyar nyelvre, ha ez egyáltalán lehetséges.



Az adatvédelmi beállítások sajnos alapértelmezettre állnak vissza a frissítést követően. Ez nem szép dolog, Microsoft!

KELLEMES ÉLMÉNYEK

Az egy évvel ezelőtti a Win 8.1 – Win 10 frissítés sokkal komolyabb volt. Érthető okokból több, esetenként kritikus problémát hozott, de a váltás is látványosabb volt, ugyanazért. Mivel a szokásaim nem nagyon változtak az elmúlt évben, így az update tényleg csak frissítés volt számomra: semmilyen komoly problémával nem találkoztam, de meghökkentően fantasztikus és nélkülözhetetlen új funkciókkal sem. Ellenben több apró kellemes élménnyel gazdagodtam. Például a pár héttel korábban valamiért kehessé váló, és a netes tippek alapján sem gyógyítható Excel hirtelen megjavult, a tavalyi váltásba belerokkant indie játékokból is magához tért néhány, és végre látható az óra a kiterjesztett második monitoron játék közben.

Bár az említett gondjaim vitathatatlanul a First World Problems kategóriába tartoztak, de pont ezek az apróságok azok, amiért megkedveltem az Anniversary Update-et, a kihagyott ziccerei és a letiltott beállításai ellenére. És legyünk őszinték, halogathatjuk a telepítését (sőt érdemes is egy kicsit, amíg az összes kompatibilitási gondot felfedezik és javítják), de végül úgyis fel kell majd engednünk a gépünkre, ha szeretnénk kihasználni például a már többször kitárgyalt Xbox Play Anywhere lehetőségeit.

HA KELL EGY KIS TÁRHELY

ZyXEL CLOUD STORAGE 2Bay

PC GURU AJÁNLOTT

[ÍRTA CHOCHO] **A ZyXEL házi szerverei régóta elismert termékeknek számítanak, a Cloud Storage 2Bay pedig ehhez mérten csak ott újít, ahol nagyon kell: még könnyebb szerelés, még egyszerűbb rendszerbeállítás, és a korábbinál is kompaktabb méret jellemzi a gyártó legújabb, NAS520 típusnévvel ellátott eszközét.**

Persze ha azt mondom, hogy Cloud Storage 2Bay, akkor nem egyetlen termékre, hanem egy komplett családra gondolok, ennek legfrissebb tagja az egyébként tavasszal megjelent NAS520. Ez a széria két háttértárat befogadó hálózati adattárolókat, azaz NAS-eket (network-attached storage) foglal magába, és alapjait tekintve sokat nem változott az évek során. Ez nem a ZyXEL hibája, hanem a technológia lassú fejlődéséé: amíg a videokártyák és a processzorok egymásra licitálnak az egyre magasabb órajelekkel és minél több maggal, addig a hálózati megoldások jórészt ugyanolyanok, mint néhány éve voltak, így mindössze annyit tehetnek a gyártók, hogy követik a trendeket, és a jól ismert alapokra újabb funkciókkal megtűzdelt eszközöket építenek fel. Ez a filozófia a ZyXEL-nél is érezhető, hiszen tulajdonképpen már egy 3 éves NAS-ükkel is teljesen elégedett lehet az ember. A MAS520 sem arra készült, hogy leváltsuk a régi jó házi szervert, hanem arra, hogy aki most akar beruházni egy ilyen eszközbe, a lehető legkényelmesebb megoldást kapja.

„TE, EZ JÓL NÉZ KI!"

A fenti belcím egy olyan idézet, ami az én számból hangzott el, amikor kicsomagoltam a NAS520-at. Ezek a gépek ugyanis általában maradnak a „nem rossz, nem rossz, de jobb, ha elrejtem a könyvek mögé" vizuális kategóriában – ehhez képest a ZyXEl egy, a megszokottnál alacsonyabb, dizájnosabb masinát tervezett, aminek jó minőségű műanyag házán tényleg csak a legszükségesebb gombok és kapcsolók találhatók meg. A felülete ráadásul érdes, szénfekete, nem porosodik és nem vonzza az ujjlenyomatokat. Az előlapon található hullámos anyagminta kifejezetten szép, és úgy általában rendben van a külalak, noha egy ilyen eszköz esetében tényleg nem ez számít.

A ZYXEL MEGOLDÁSA UGYAN NEM VESZI FEL A VERSENYT A LEGJOBBAKKAL, A SAJÁT ÁRKATEGÓRIÁJÁBAN VISZONT IGENIS KIVÁLÓ ALTERNATÍVA.

Sokkal fontosabb, hogy mi jár mellé, és hát ebben az esetben minden szükséges kiegészítőt megtalálunk a dobozban. Külső tápegység pipa, két darab UTP kábel pipa, a szereléshez szükséges csavarok pipa – na, ne tessék megijedni, nem kell ezermesternek lenni ahhoz, hogy beüzemeljük a ZyXEL üdvöskéjét. Már csak azért sem, mert az említett hullámos előlapot minden erőlködés nélkül pattinthatjuk le a gépről, mögötte pedig két, könnyedén kicsúsztatható sárga kis rekeszt találunk, ezekbe illeszthetők be a 2,5-ös vagy 3,5-ös háttértárak. Ennek folyamata a gyakorlatban így néz ki: a felső kis hajlítható fog megnyomásával feloldjuk és kihúzzuk a rekeszt, majd az oldalán található, lepattintható műanyag elemek segítségével a beletesszük a kívánt háttértárat. Alul becsavarozzuk őket, aztán visszadugjuk a rekeszt és kész. Ilyen egyszerű. A buszok és csatlakozók mind a gép hátuljában találhatók, ezeket ezredmilliméteres pontossággal illesztették a helyükre, így a lemezek betárazása tényleg pofon egyszerű.

KÖNNYED HASZNÁLAT

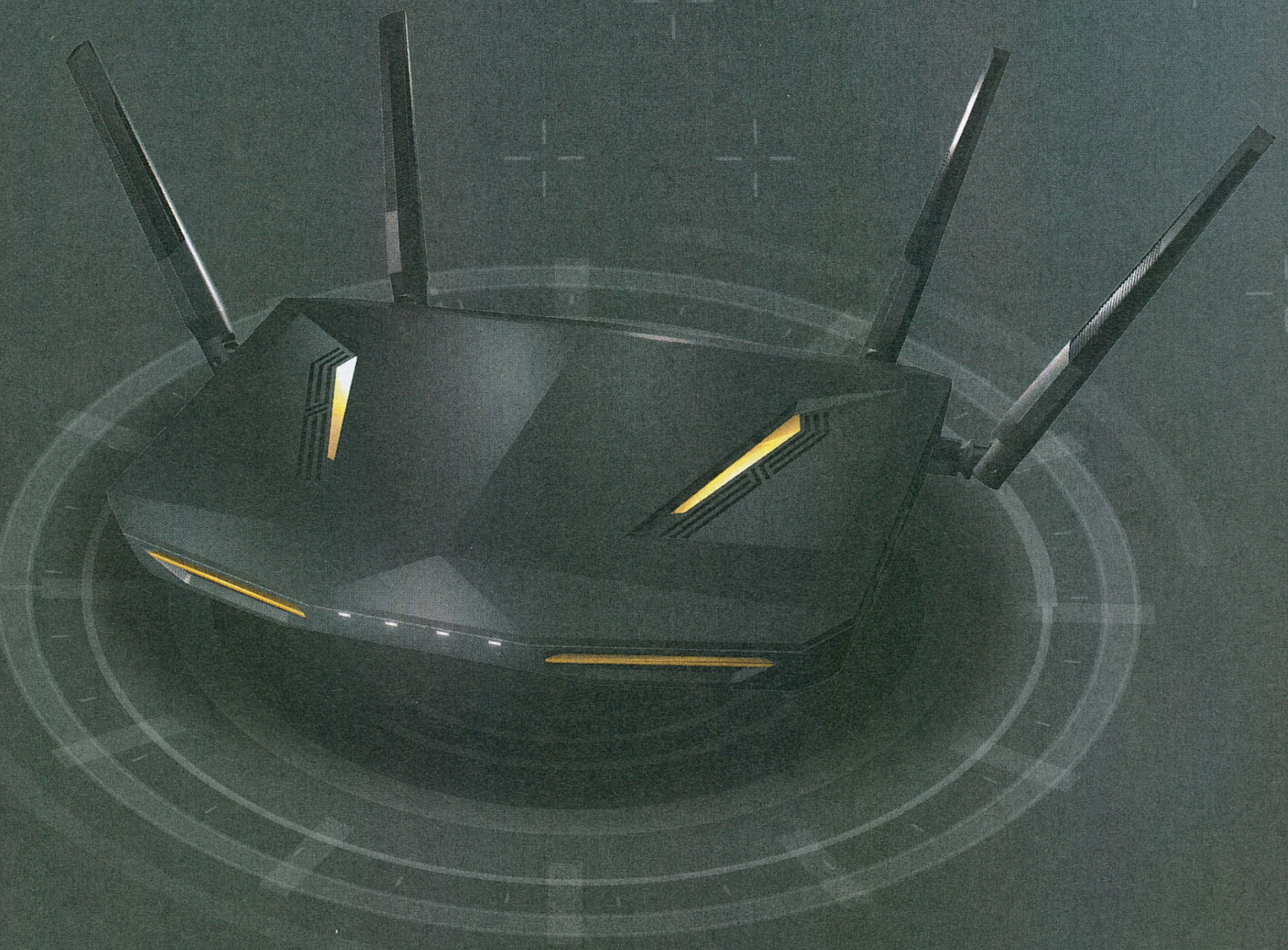
Ezt követően annyi a dolgunk, hogy az áram alá helyezett és a routerünkkel / modemünkkel vezetékesen összekötött NAS-t megkeressük a hálózati meghajtók között, majd a megadott címen keresztül kalibráljuk. A készülék – nevéből adódóan – használható felhőmeghajtóként, létrehozhatunk rajta profilokat, megosztott mappákat, vagy csak mezei szerverként is üzemeltethetjük. A fogyasztás és a zajszint minimális, előbbi a háttértárak működésétől is függ, de ha azok épp nem „pörögnek", akkor olyan 9 wattban tessék gondolkodni. Ami a zajt illeti, az szinte nincs – mondjuk ez érthető, az 1 giga memória és a Freescale chip nem igazán követel erőteljes hűtést. A hardver itt tényleg csak arra jó, amire ezt a cuccot tervezték: otthoni, esetleg kisvállalkozói adattárolásra, elosztásra. Erre azonban különösen alkalmas, főleg hogy mindössze 40 ezer forintért már hazavihető a termék. Ezért a pénzért 3 db USB-csatlakozót, két WLAN-t és egy memóriakártya-olvasót kapunk – azt hiszem, ez az átlagfelhasználóknak elég lesz. Összefoglalva, ha valaki egy jól használható, könnyen beüzemelhető házi szervert szeretne, jól jár a NAS520-szal. Fontos tudni azonban, hogy ezek a funkciók egy nagyobb feladatra már nem elegendők, így ha a torrenten valaki terrákkal akarja megosztani a családi videóit, jobb, ha drágább alternatívát keres.

Eszköz: **NAS**
Info: **www.zyxel.com/hu/hu**
Ár: **40 000 Ft**

PRO	KONTRA
– könnyen szerelhető – sokoldalú – jól mutat a polcon	– nincs igazán

Armor Z2, igazi erőgép router a ZyXEL-től

- Beamforming a teljes lefedettséghez
- Dual Core 1.7 GHz CPU
- 4GB eMMC Flash Storage
- MU-MIMO WiFi technológia



ZyXEL

Make the World Connect

Bővebben:
www.zyxel.hu

Gamer kütyük az iskolakezdésre

[ÍRTA CHOCHO] **Most, hogy itt az ősz, vele a suli és a vásárlási főszezon, sok szülőben felmerül a kérdés, hogy vajon mégis minek örülne a csemete. Amennyiben gamerről van szó, úgy a választék elég tág: játék, valamilyen geek könyv, esetleg PC Guru előfizetés. Ugyanakkor akadnak olyan kütyük, amelyekre elsőre az ember nem is gondolna, pedig más-más árkategóriában is képesek megdobogtatni az ajándékozott szívét. Ezek közül válogattunk össze párat a Bluechip.hu termékeiből szemezgetve – innét is köszönet érte.**

RAZER Hammerhead Pro v2 fülhallgató

A Razer fejhallgatói közül többet is teszteltünk már a PC Guruban, elég a Kraken-sorozat különféle változataira gondolni. Ami azonban a gamer fülhallgatókat illeti, nos, be kell valljuk, viszonylag elmaradtunk ezen a téren, holott van belőlük a piacon szép számmal, még a Razer is gyártott egy családnyit belőlük. Ennek aktuális zászlóshajója a Hammerhead Pro v2, egy közel 24 ezer forintos füles, ami ugyan nagyon drágának tűnik, de ezért az összegért cserébe tényleg minőségi zajt képes kelteni. Igaz, elsősorban nem zenéhez, hanem játékhoz tervezték, ezért iszonyú erős a basszusa, és ezt még az iOS-re és Androidra egyaránt letölthető hivatalos alkalmazás sem tudja normálisan lecsökkenteni. Szóval, ha valami lágyabbat hallgatnál, nem ez lesz a kedvenc fülesed. Ugyanakkor metálhoz, elektróhoz, na meg a többi basszusban erős műfajhoz így is passzol. Viselete kényelmes, külseje pedig beleillik a Razer extravagáns megoldásaiba, noha annyira nem látványos, hogy hülyén nézzen ki vele a viselője. A Pro v2 jackkel csatlakozik, a vastag vezetékén állítható a hangerősség, a mellékelt kis szütyőben pedig többféle méretben is találni agybadugós gumifejeket. Egyedüli komolyabb panaszunk, hogy a külső zaj könnyen beszűrődik a fülesen, ez azonban csak nagyon nagy forgalomban (pl. metrón) zavaró.

RAZER DeathAdder Chroma Overwatch Edition egér

Még egy kicsit a Razernél maradva, talán nem meglepő, hogy a gyártó a legnépszerűbb termékeiből mindenféle személyre, avagy ez esetben inkább franchise-ra szabott változatokat készít. Ilyen az overwatchosított (bocs, Böjti) DeathAdder Chroma egér is, ami cirka 30 ezer forintba kerül. Oké, nem olcsó játékszer, viszont cserébe a cég talán legjobb konvencionális egere – azaz olyan rágcsáló, amit nem MOBA-khoz vagy stratégiához fejlesztettek, hanem nagyjából mindenhez. Ez az általános hozzáállás azonban nem baj, sőt előny, hisz a legtöbb játékos váltogat a műfajok között, megfér a vinyójukon a Witcher 3 és a Doom is. Ez esetben persze a Blizzard shooterének rajongói állnak a középpontban: az Overwatch Edition egy stilizált, sárga testtel és szép Overwatch-logóval díszített DeathAdder, amivel minden hőst és antihőst könnyedén kiiktathatunk. És hogy milyen maga az egér? Nos, röviden egy ötgombos, vezetékes perifériáról beszélünk, amit sajnos csak jobbkezesek élvezhetnek, ők azonban nagyon, mert kényelmes, jó anyagminőségű, és persze szép – bár ez utóbbi ugyebár ízlés kérdése. A DeathAdderről egyébként a PC Guru 2015/02-es számában olvashattátok tesztünket.

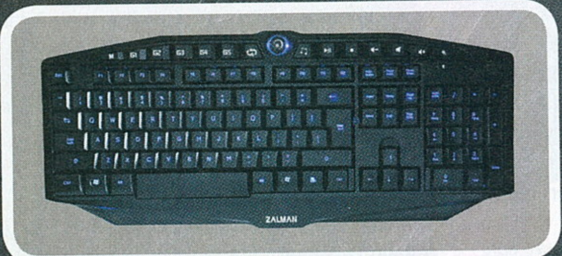
PLAYSEAT F1 Red Bull Racing gamer szék

Evezzünk kicsit komolyabb vizekre, és ezt most nemcsak a szóban forgó termékre, hanem annak árára is értjük: a PlaySeat F1 Red Bull Racing gamer szék (vagyis hát inkább platform) nem kevesebbe kerül a Bluechip.hu-n, mint 317 500 magyar forintba – oké-oké, beszív, kifúj, újságot kukába nem dob! Ezt a cuccot ugyanis nyilván hardcore játékosoknak ajánljuk, közülük is azoknak, akik élnek-halnak az autóversenyzős programokért. Mivel egy bútorról van szó, természetesen nagy hely kell hozzá, illetve egy olyan tévé, ami beteríti a látószöget, hogy a felhasználó elhiggye: ő most valóban száguldozik valahol. A PC Guru kötelékében Gebbbe pont ilyen: több száz órát ölt az Assetto Corsába és a Project CARS-ba, a sok-sok F1-es címről nem beszélve. Ha tehát van rá pénzed, és úgy istenigazából szeretnéd átélni a szimulátorok nyújtotta élményt, ez egy jó beruházás. Főleg, hogy a kagylóülés kényelmes, tervezésében a Red Bull F1-es csapatának mérnökei is kivették a részüket – többek között ezért is ilyen drága. Persze kormány és pedál kell hozzá, de cserébe minden platformot támogat, az Xbox 360-tól a PC-n át a PS4-ig. Szóval, ha az ereidben benzin folyik, meggondolandó.

GOCLEVER Chronos Connect okosóra

Személy szerint odavagyok a különböző okoskütyükért, az órák pedig különösen a szívem csücskei, így amikor megláttam a GoClever Chronos Connect 16 ezer forintos árát, azonnal érdeklődővé váltam. Nem csoda: a legtöbb alapvető okosóra 50 ezer forinttól indul, az olyan népszerű, megbízható példányok pedig, mint mondjuk a Pebble vagy a Huawei termékei, ennek az összegnek a sokszorosába kerülhetnek. És hogy mit rakott össze a GoClever ezért a viszonylag szerény összegért? Nos, egy olyan okosórát, amit akár a nebulók kezére is rá lehet tenni, mert az olcsó anyagoknak hála nem annyira kényes a cucc, bírja a strapát, és bár nem különösebben szép, egész sok dolgot tud. Van benne egy beépített kamera, ami 640x480-as képeket készít, fogadja az értesítéseket, hívásokat, sőt saját SIM-kártyát is tehetünk bele, de persze Bluetooth-os kiegészítőként is megállja a helyét (személyes vélemény: utóbbinak van értelme, előbbinek nem igazán, hacsak nem kém a vásárló – ez utóbbi a kamerára is igaz). Az egyetlen nagy negatívum, hogy jelenleg sajnos csak androidos mobilokkal lehet összecsatlakoztatni, noha valahol logikus, hogy akinek olcsó okosórára telik csak, az nem fog sok százezres iPhone-t venni.

ZALMAN ZM-K400G billentyűzet



Persze nincs gamer PC megfelelő klaviatúra nélkül. Noha mostanában ismét tele vannak a polcok mechanikus billentyűzetekkel, és ezek valóban nagyon jó szolgálatot tehetnek egy játékosnak, sajnos tény, hogy elég drágák, illetőleg hangosak, egy vékony falú panelben könnyen a barát/barátnő/lakótárs/kishörcsög agyára mehetnek (saját tapasztalat). Szóval, ha valaki csak egy szép,funkciógazdag, de egyébként membrános klaviatúra után néz, annak kiváló választás a Zalman ZM-K400G, ami magyar és angol kiosztással egyaránt kapható, és nem kerül többe 8 ezer forintnál. Ezért a szokásos billentyűkön túl kapunk 5+7 programozható gombot, állítható magasságot (két szinten), belső memóriát a három eltárolható profilnak, valamint egy erős háttérvilágítást, aminek intenzitását egy kör alakú tekerőgombbal vezérelhetjük. Nem rossz, ugye? A ZM-K400G persze nem menti meg a világot, anyagminősége például átlagos, de a billentyűket jó érzés nyomkodni, és még nagyobb kézzel is jól használható (ez több csúcskategóriás klaviatúráról sajnos nem mondható el). Pénztárcabarát, de azért látványos, jópofa megoldás ez tehát, ami minden játékos számára szerezhet örömteli perceket.

ZALMAN HPS300 fejhallgató

Persze az igazi árbajnokot meglepit a végére hagytuk. A Zalman HPS300-as gamer headsetje nagyon olcsó: mindössze 3340 forintért a miénk lehet. Ezért az összegért természetesen nem szabad csúcsminőséget várni. A felhasznált műanyag például alulról súrolja az elégségest, és mivel a fejhallgató szinte teljes egészében egy darab csillogó öntvényből áll, ezért muszáj hozzászoknunk. Ugyanakkor viselése nem kényelmetlen, legalábbis 1-2 órán át teljesen rendben van. Könnyű, így nem húzza a fejet, a hangok pedig, nos, szintén rendben vannak. Egyszerű sztereó erős basszusokkal, utóbbi nyilván a játékok miatt van, de egyébként is... rendben van. Minden rendben van. Ez a kifejezés az, ami a legjobban körülírja a Zalman termékét. A mikrofonnal sincs gond, a vezeték is... rendben van. És hogy ez miért nagy szó? Hát, mert háromezer forintért egy igen korrekt eszközt kapunk, ami talán nem olyan menő vagy izgalmas, mint a Razer vagy a HyperX saját felhozatala, de azok tízszer, sőt hússzor többe kerülnek. És hát nem árt azért spórolni, hiszen a Redbull széke már elvitte a szalonnára valót, és valakinek meg kell vennie azt a fránya iskolatáskát is...

EVOLÚCIÓ A BELÉPŐSZINTEN

AMD Radeon RX 460

[ÍRTA MR. TORGUE] Legalábbis papíron, ugyanis az AMD az RX 460 esetében úgy döntött, hogy az árnak is ideje szintet lépnie. Ez lett így az újdonság Achilles-sarka, pedig nagyon vártunk valamit, ami múlt időbe teszi a GTX 750 és R7 360 kártyákat, hiszen már hosszú évek óta ezek uralják a belépőszintet. Technológiailag legalább nincs gond, az RX 460 a nagyobb testvérei tudását szállítja alacsonyabb áron és akár extra tápcsatlakozó nélküli kivitelben, tehát a mini-PC-k építőinek és a multimédiában kompromisszumot nem ismerőknek érdekes lehet.

Bár az RX 470 ellopta a show-t a kistestvére elől, mert brutális ár-teljesítmény arányt ígért, azért a kis Polarist sem kellett félteni, mert olyan területre tervezték, ahol már rég nem szolgált újdonsággal az AMD. Sőt igazából mi abban reménykedtünk, hogy az ára kiváló GTX 750 Ti ellenfelet farag majd belőle, de a szomorú valóság az, hogy jelenleg inkább a GTX 950-nel kell meccselnie, ami viszont egyrészt frissebb megoldás, másrészt erősebb, szóval nem olyan könnyű leszkanderozni.

POLARIS LIGHT

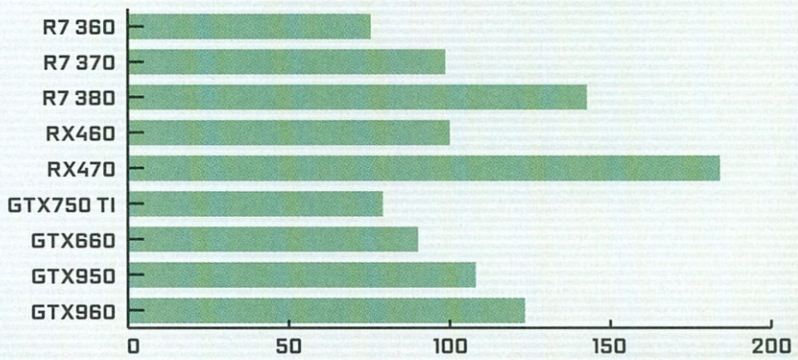
A Polaris 11 GPU-ra épülő RX 460-as érdekes módon nem használja fel a chip minden tartalékát. Ahogy az az utóbbi hetekben kiderült, a GPU-ban 1024 shader van, de az RX 460-as csak 896-ot fog munkára, pont annyit, mint az egykori közönségkedvenc R7 260X, amiből szerettünk volna szerezni egy példányt a teszthez, de hiába lejmoltuk körbe a teljes ismeretségi körünket, már senkinek sem volt. Be kellett hát érnünk az R7 360-assal, ami a sima 260-as megemelt órajeleken ketyegő változata, tehát azért nincs sokkal lemaradva a 260X-től, viszonyítási alapnak jó lesz, és még kapható is. Ami sokat segíthet elődjével szemben az RX 460-nak, az a fejlettebb színtömörítési eljárás, hiszen 128 bites memóriasín mellett minden megspórolt bit számít. Papíron a GTX 960-nal egyenértékű memória-sávszélessége van a friss kártyának, de valahogy mégsem hisszük, hogy lesz olyan szituáció, amikor ez miatt a közelébe kerülhetne.

AZ RX 460-TÓL BELÉPŐSZINTEN VÁRTUNK NAGYOBB UGRÁST, DE EZ SAJNOS ELMARADT. AZ NVIDIA MÉG MINDIG NEM VESZÍTETTE EL A 40 EZRES TRÓNT.

BEVETÉSEN

Szerencsére ez nem baj, a GTX 960 nem is a cél, a GTX 950 annál inkább, de ahogy az a táblázatból is látszik, jó, ha az esetek felében összejön a beérése. Remek hír lehet viszont a jövőre nézve az, hogy pont a frissebb játékokban sikerül körülbelül azonos szinten teljesíteniük a kártyáknak, tehát nem lehetetlen, hogy idővel valamenynyire felzárkózzon a kis Radeon. Az előző generációs GTX 660-at pedig a legtöbb esetben már most simán beelőzi az RX 460-as. A kulcs itt is a DirectX12 lehet, mert a kártya láthatóan jól érzi magát alatta. Próbálgattuk Hitman és Ashes of the Singularity alatt is, de mindkettőben elég furán viselkedett a mezőny nagy része. Volt, amelyik kártyánál akkora volt az egymás utáni mérések között a különbség, hogy inkább lemondtunk az ismertetésükről, amíg nem jövünk rá, mi okozza az anomáliákat, de nem túl meglepő módon az RX 460-as Hitman alatt elég jól érezte magát (a játék úgy általában nagyon fekszik DX12 módban a Radeonoknak). Azt is észrevettük, hogy ahol van több videó memória, ott nyugodtan feljebb tekerhetjük a textúrabeállításokat, mert csak minimálisan szólnak bele az eredményekbe, viszont a mezőny nagy része (főleg az nvidiás kártyák) nem igazán kapható 4 gigabájt fedélzeti memóriával. Éppen ezért az összes tesztet úgy futtattuk, hogy ha lehet, beférjen minden 2 gigabájtba.

ÁTLAGTELJESÍTMÉNY
(EGYMÁSHOZ KÉPEST, SZÁZALÉKOSAN ÁBRÁZOLVA)



JÁTÉKTESZTEK - 1920 x 1080-AS FELBONTÁSON

	R7 360	R7 370	R7 380	RX460	RX470	GTX750 Ti	GTX660	GTX950	GTX960
Alien: Isolation: Maximális beállítások	42,8	57,5	83,7	59,5	112	47,7	56,7	64	74
Batman: Arkham Knight Alacsony minőségű textúrák, GameWorks kikapcsolva (egyébként max)	38	51	76	51	94	38	36	53	61
Rise of the Tomb Raider DX12, High Quality preset, csökkentett textúra minőséggel	28,5	34,8	50,2	38,2	73,4	29,8	31,8	41,2	48,7
Far Cry Primal Ultra preset használatával	22	30	41	29	52	21	25	30	34
Battlefield 4: Ultra preset, de csökkentett élsimítás minőséggel (2x)	28,4	38,4	53,2	34,9	67	30	36,3	42	47,2
Witcher 3: High beállítás, HairWorks nélkül	26	31,5	49,5	35,1	66	25,2	27,3	34,6	40,9
GTA V: High beállítások, medium textúrák	36,6	53,8	65,6	45,3	72	41,3	49	57,2	62
Total War: Warhammer DX12, Ultra beállításon mért átlag fps	28,8	30,8	55,5	37,3	68,9	-	-	35,8	41,2
Crysis: Very High beállítások használatával	30	41,3	56,8	40,5	75,8	34,5	44,1	46,6	51,6
The Division: High beállítás	25,8	33,8	49,6	36,3	67,6	26,6	28	36,6	42,6

KELL EGYÁLTALÁN 4GB MEMÓRIA?

Régen, amíg viszonylag kevés memóriából kellett gazdálkodniuk a kártyáknak, sokszor mondtuk, hogy úgy sincs annyi ereje X grafikus vezérlőnek, hogy kihasználja a több RAM-ot. Mostanra viszont elérkeztünk oda, hogy a memória nagy részét a textúrák foglalják el, amiknek a kezelése ujjgyakorlat a modern grafikus chipeknek. Persze nem mindegy, hogy mekkora textúrák utazgatnak a szűk memória-sínen, de a tapasztalataink szerint alig lassul egy RX 460-as szintű megoldás attól, hogy növeljük a textúrák részletességét, miközben a látvány javulása sok játékban magáért beszél. 1GB-ban manapság már nagyon nehéz elférni (szóval egy új gépbe kerüljük az ilyen kártyákat), tehát a 2GB a minimum, de igazából, ha minimális felárért tudunk szerezni 4GB-os példányt, akkor már ezen az árszinten is érdemes lehet arra voksolni. Sok új játék ugyanis csak a legalacsonyabb textúraminőség mellett fér bele 2GB-ba. Pont ezért hosszú távon az lehet az egyik előnye az RX 460-asnak, hogy létezik belőle 4GB-os változat, szinte minden nagyobb gyártó kínálatában. Sajnos egyelőre olyan áron, hogy ne nagyon legyen értelme foglalkozni vele, de reményeink szerint ez idővel változhat.

CSÚCSRA PÖRGETVE

Kipróbáltuk azt is, meddig lehet elmenni az RX 460-nal, ha az utolsó MHz-eket is ki akarjuk csalogatni belőle. Sajnos a mi példányunk memória frontján nem volt egy tuningbajnok, 7500MHz felett feladta a küzdelmet, de a GPU hozta a kötelezőt, sőt! Közel 1400MHz-ig tudtunk elmenni vele, ami elég szép érték, átlagosan 10 százalékos javulást jelentett az eredményekben, tehát volt, ahol a memória tartotta fel a chipet. Néhány 4GB-os példány alapból 8GHz-es RAM-okat kapott, szóval azoknál valószínűleg még számíthatunk némi többletre, de a legtöbb játékban csak marginálisra, ettől még nem válik GTX 950 verővé a kártya (főleg, hogy a GeForce-ok is általában elég szép gyári túlhajtást kapnak).

A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA

Kicsit csalódás volt számunkra az RX 460-as nyitóára, mert ahogy az a táblázatból és az átlagolt teljesítménydiagramból látszik, sajnos a GTX 950-est nem tudja behozni, ahhoz kellett volna mind az 1024 shader (RX 465 vagy RX 460X talán?). A fogyasztása sem lett egy nagy aduász, mert igazából a 950-esből is kapható extra tápcsatlakozó nélküli változat, az RX 460 pedig súrolhatja a 75 wattot már alap órajeleken is, mert sok gyártó döntött úgy, hogy inkább rak egy hattűs PCI-E tápcsatlakozót a kártyájára. Az amerikai árlistákat böngészve viszont már találtunk olyan példányokat, amik 10 dollárral olcsóbbak a mostaniaknál, úgyhogy nem kizárt, hogy itthon is előbb-utóbb 40 ezer forintért lesz kapható az RX 460-as. Akkor pedig már elég megfontolandó lesz, főleg, hogy az olyan multiplayeres kedvenceknek, mint az Overwatch, a Dota2, a LoL vagy a Heroes of the Storm, elég a 2GB memória is, tehát ha nem a GTA vagy az új Batman irányába akarunk elmenni, simán beérhetjük a legolcsóbb változattal is. A jelenlegi árakon viszont egy gyárilag túlhajtott GTX 950-es jobb választás ezekhez.

SPECIFIKÁCIÓK

	R9 360	R7 370	R9 380	RX460	RX470	GTX750TI	GTX660	GTX950	GTX960	GTX1080
GPU kódja	Bonaire	Pitcairn	Tonga	Polaris 11	Polaris 10	GM107	GK106	GN206	GM206	GP104
Architektúra	GCN 2 gen	GCN 1 gen	GCN 3 gen	GCN 4 gen	GCN 4 gen	Maxwell	Kepler	Frissített Maxwell	Frissített Maxwell	Pascal
Gyártástech.	28nm	28nm	28nm	28nm	14nm	28nm	28nm	28nm	28nm	16nm
Tranzisztorok	2,08 milliárd	2,8 milliárd	5 milliárd	3 milliárd	5,7 milliárd	1,87 milliárd	2,54 milliárd	2,94 milliárd	2,94 milliárd	7,2 milliárd
Mag mérete	160 mm^2	212 mm^2	359 mm^2	123 mm^2	232 mm^2	148 mm^2	221 mm^2	227 mm^2	227 mm^2	314 mm^2
GPU órajele	1050MHz	975MHz	970MHz	1090MHz	926MHz	1020MHz	980MHz	1024MHz	1127MHz	1607MHz
Boost órajel	-	-	-	1200MHz	1206MHz	1085-1200MHz	1032-1084MHz	1188-1290MHz	1178-1290MHz	1733-?Mhz
Shaderek száma	768	1024	1792	896	2048	640	960	768	1024	2560
Textúrázó egységek	48	64	112	56	128	40	80	48	64	160
ROP egységek	16	32	32	16	32	16	24	32	32	64
FP32 számítási teljesítmény	1,61TFLOP/s	2TFLOP/s	3,48TFLOP/s	2,15TFLOP/s	4,93TFLOP/s	1,39TFLOP/s	1,98TFLOP/s	1,82TFLOP/s	2,41TFLOP/s	8,87 TFLOP/s
Memória típusa	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5X
Effektív mem órajel	6500MHz	5600MHz	5700MHz	7000MHz	6600MHz	5400MHz	6000MHz	6600MHz	7000MHz	10000MHz
Memória mérete	1024/2048MB	2048/4096MB	2048/4096MB	2048/4096MB	4096MB	1024/2048MB	1536+512MB / 3072MB	2048MB	2048/4096MB	8196MB
Memória interfész	128bit	256bit	256bit	128bit	256bit	128bit	192bit	128bit	128bit	256bit
Memória sávszél.	104GB/s	179,2GB/s	182,4GB/s	112GB/s	211,2GB/s	86,4GB/s	96+48GB/s / 144GB/s	105,6GB/s	112GB/s	320GB/s
TDP	95W / 100W	130W / 110W	190W	<75W	120W	60W	140W	90W	120W	180W

A KÖZÉPKATEGÓRIA ÚJ CSÁSZÁRA?

AMD Radeon RX 470

[ÍRTA **MR. TORGUE**] Megérkezett a kártya, amire talán a legtöbben vártak. Emészthető ár, magas teljesítmény, és a legfrissebb generációs Graphics Core Next architektúra, annak minden előnyével, mi kellhet még? Nos, esetleg némi raktárkészlet a boltokba, mert sajnos az RX 470 pontosan ugyanúgy járt, mint a többi Polaris alapú Radeon, már a megjelenése napján hiánytermékké vált, és ez a helyzet azóta sem változott. Belsős források szerint azonban az ősz elején megoldódhatnak az AMD gondjai, és eláraszthatják az RX-es Radeonok a piacot.

Az RX 480 és a GTX 1060 egy kicsit megváltoztatta az erőviszonyokat 100 ezer forint környékén, de az igazi erőpróba csak most következik, hiszen a legtöbb gamer itthon is inkább marad az öt számjegyű árral rendelkező kártyáknál (forintban persze).

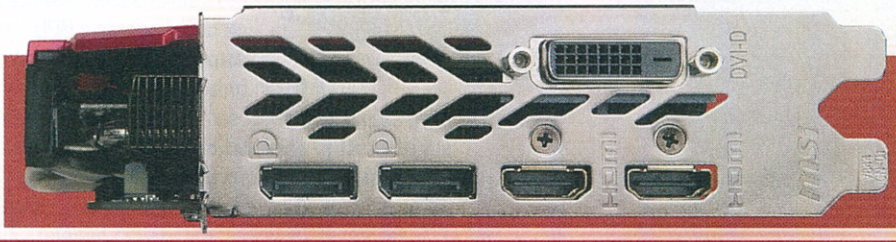
A GTX 960-as és az R9 380-as nagyon populáris megoldások, elég kraft van bennük a legtöbb játék magas minőségen való futtatásához (nem képregényes formában), az RX 470-es pedig nem sokkal föléjük érkezik, legalábbis a 4GB-os változat. Az igazsághoz perszer az is hozzátartozik, hogy az RX 480 4 gigás változata is elég jó áron kellene, hogy kellesse magát, ha jelenleg nem csak a tündérmesékben létezne idehaza.

Az RX 470 azonban hébe-hóba azért feltűnik a boltok polcain, olyan 70 és 80 ezer forint között szokott kóricálni az ára jelenleg, tehát 10-20 százalékkal drágább az előző generációs megoldások 4 GB-os példányainál.

MINDENKI MÁSKÉPP CSINÁLJA

Érdekesség, hogy ezúttal nincsenek referencia megoldások, csak és kizárólag egyedi kártyák, és ez egy kicsit megkavarja a dolgokat, még a teljesítménytesztekben is. Az új Radeonok ugyanis komplex egyéniségek, nem elég csak az órajeleiket nézni. Eddig megszokhattuk, hogy van a kártyának egy maximális órajele, és igazából az idő nagy részében azon ketyeg. Az RX 480 referenciaváltozata azonban azért küzdött, hogy bent maradjon a 150 wattos TDP keretben, és ezért szinte soha nem használta a maximális órajelét. Az egyedi megoldások esetében azonban szabadjára engedik a gyeplőt a gyártók, ezt tapasztaltuk az RX 470-es esetében is, ami papíron egy 120 wattos megoldás, gyakorlatilag azonban körülbelül annyit fogyasztott terhelés alatt, mint az RX 480-as, és végig csúcsra pörgette magát. Ezt érdemes is figyelembe venni az eredmények értelmezésekor, mert az egyedi RX 480-asok valamivel jobban teljesítenek majd a tesztben használtnál, még referencia órajeleken is. Az RX 470 GPU-ja egyébként nem kapott túl sok karcsúsítást az RX 480-ashoz képest. Letiltottak benne négy Compute Unite-ot (64 shader van egyben) és… ennyi. Ez nem egy óriási érvágás, bő 10 százalékkal kevesebb feldolgozóval gazdálkodhat a kártya, és egy kicsit alacsonyabb az órajele, tehát matematikailag legrosszabb esetben is csak 18 százalékkal lehet gyorsabb az RX 480-as, ha csak a GPU számít. Sajnos ennek megfelelően az árkülönbség sem túl nagy a két kártya között, a 4GB-os példányokat tekintve 180 vs.

AZ RX 470-ET MESSIÁSKÉNT VÁRTÁK A VÁSÁRLÓK, ÉS SZERENCSÉRE NEM OKOZOTT CSALÓDÁST. KB. EGY GTX 970-ES SZINTJÉT KÉPES HOZNI A KÁRTYA.



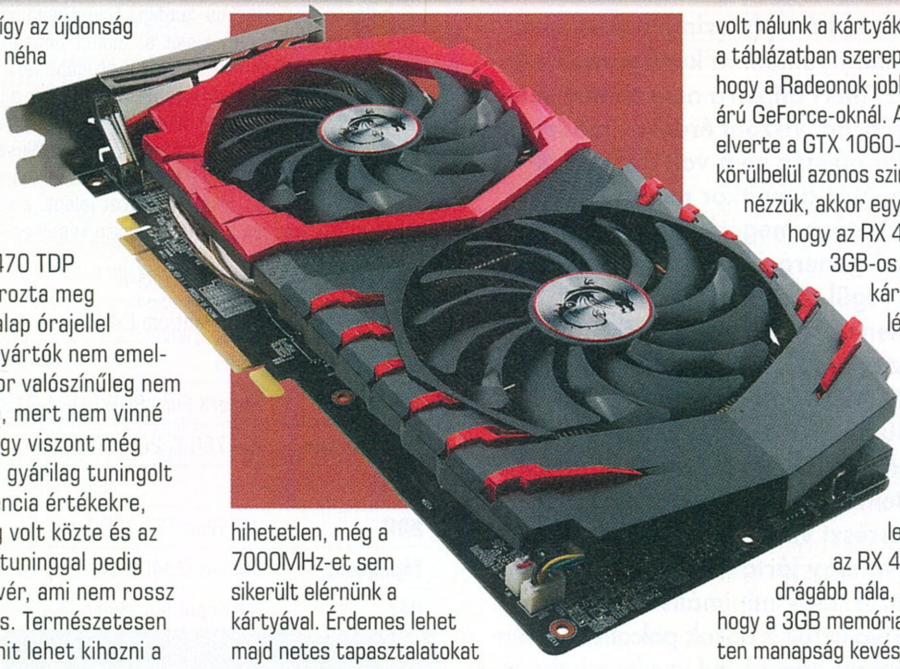
SPECIFIKÁCIÓK

	R9 380	R9 390X	RX470	RX480	GTX960	GTX970	GTX1060
GPU kódja	Tonga	Grenada (Hawaii)	Polaris 10	Polaris 10	GM206	GM204	GP106
Architektúra	GCN 3. gen	GCN 2. gen	GCN 4. gen	GCN 4. gen	Frissített Maxwell	Frissített Maxwell	Pascal
Gyártástech.	28nm	28nm	14nm	14nm	28nm	28nm	16nm
Tranzisztorok	5 milliárd	6,2 milliárd	5,7 milliárd	5,7 milliárd	2,94 milliárd	5,2 milliárd	4,4 milliárd
Mag mérete	359 mm²	438 mm²	232 mm²	232 mm²	227 mm²	398 mm²	200 mm²
GPU órajele	970MHz	1050MHz	926MHz	1120MHz	1127MHz	1050MHz	1506MHz
Boost órajel	-	-	1206MHz	1266MHz	1178-1290MHz	1178-1250MHz	1708-?MHz
Shaderek száma	1792	2816	2048	2304	1024	1664	1280
Textúrázó egységek	112	176	128	144	64	104	80
ROP egységek	32	64	32	32	32	56	48
FP32 számítási teljesítmény	3,48TFLOP/s	5,91TFLOP/s	4,93TFLOP/s	5,83TFLOP/s	2,41TFLOP/s	3,92TFLOP/s	4,37TFLOP/s
Memória típusa	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Effektív mem órajel	5700MHz	6000MHz	6600MHz	8000MHz	7000MHz	7000MHz	8000MHz
Memória mérete	2048/4096MB	8192	4096MB	4096/8196MB	2048/4096MB	3584+512MB	3072/6144MB
Memória interfész	256bit	512bit	256bit	256bit	128bit	256bit	192bit
Memória sávszél.	182,4GB/s	384GB/s	211,2GB/s	256GB/s	112GB/s	196-224GB/s	192GB/s
TDP	190W	275W	120W	150W	120W	145W	120W

JÁTÉKTESZTEK - 1920 x 1080-AS FELBONTÁSON

	GTX960	GTX970	GTX1060	R9 380	R9 390X	RX470	RX480
Alien: Isolation: Maximális beállítások	74	106	132	84	129	112	121
Batman: Arkham Knight: Maximális beállítások	57	80	90	71	99	89	95
Rise of the Tomb Raider: DX12, Very High Quality preset, csökkentett textúra minőséggel	42,8	61,5	73,7	47,2	70,7	61,5	66,5
Far Cry Primal: Ultra preset	34	49	63	41	65	52	57
Battlefield 4: Ultra preset	41,5	52,3	78,1	45	77	57,5	64,1
Witcher 3: Ultra beállítás, HairWorks nélkül	33,5	53	61	42,4	61,8	54,9	60,2
GTA V: Very High beállítások	41,5	62,9	70,7	43,4	62,3	53,6	58,8
Total War: Warhammer DX12, Ultra beállításon mért átlag fps	40,9	62,8	68,5	53,1	74,5	59	73,5
Crysis: Very High beállítások	29,6	44,5	55	34,6	54	44	48,3
The Division: High beállítás	42,5	59,4	74,4	50	70,1	67,7	72,5

200 dollárról beszélhetünk, így az újdonság igazi előnye tényleg az, hogy néha kapható is, és már most egyedi példányok vannak mindenhol, nem pedig visszafogott referenciák.



TUNINGRA TERMETT

Ez azért is jó, mert az RX 470 TDP keretét 120 wattban határozta meg az AMD, és elég alacsony alap órajellel áldotta meg, szóval, ha a gyártók nem emelgetnék a TDP keretét, akkor valószínűleg nem lenne túl jó a teljesítménye, mert nem vinné túlzásba a boostolgatást. Így viszont még úgy is, hogy visszavettük a gyárilag tuningolt példányunk órajeleit referencia értékekre, csak 10 százalék különbség volt közte és az RX 480-as között, egy kis tuninggal pedig behozható volt a nagytestvér, ami nem rossz eredmény. Apropó túlhajtás. Természetesen most is megnéztük, hogy mit lehet kihozni a Radeonból, és nem túl meglepő módon azt tapasztaltuk, hogy körülbelül azt, amit az RX 480-asból, tehát a GPU órajelét ~1350MHz-ig sikerült emelnünk. Úgy látszik, alapfeszültségen ez lesz a Polarisok órajelének gátja, az RX 460-nal is csak azért sikerült feljebb mennünk, mert a gyártó tuningszoftvere engedélyezett némi feszültségemelést is.

A memória órajele alapból 6600MHz, és ez az esetek többségében elég is az RX 470-esnek, aminek már csak azért is örültünk, mert kifogtunk egy akkora anti-tuning példányt, hogy az valami hihetetlen, még a 7000MHz-et sem sikerült elérnünk a kártyával. Érdemes lehet majd netes tapasztalatokat olvasgatni a tuningra vágyóknak a témában, mert pár héten belül úgyis kiderül, mely gyártók szerelik jobb memóriákkal a kártyáikat. Biztosak vagyunk benne, hogy lesz olyan, amivel a 8GHz is elérhető lesz.

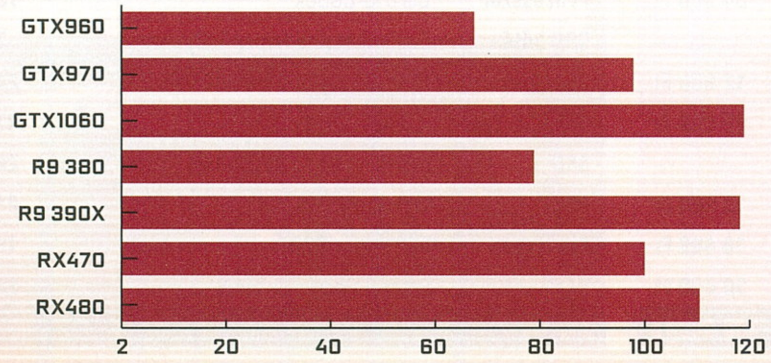
OKÉ, DE MIRE ELÉG?

A teszt után futott be a Deus Ex: Mankind Divided, ami egyelőre még csak DirectX11-es móddal rendelkezik (szeptemberre ígérték a DX12 patchet, remélhetőleg nem olyan lesz, mint a Tomb Raideré volt, ami kezdetekben inkább sebességet csökkentett). Mivel ekkor már nem volt nálunk a kártyák nagy része, így nem tudtuk a táblázatban szerepeltetni, de azt tapasztaltuk, hogy a Radeonok jobban teljesítenek az azonos árú GeForce-oknál. Az RX 480-asunk szépen elverte a GTX 1060-ast, az RX 470-es pedig körülbelül azonos szinten volt vele. Ha az árakat nézzük, akkor egyébként lehet azt mondani, hogy az RX 470 igazi ellenfele az új, 3GB-os GTX 1060-as, de azzal a kártyával azért van pár probléma. Először is, egy kicsit gyengébb, mint a 6GB-os változat. A különbség nem óriási, egy ilyen sok címet (és köztük sok régebbit) is tartalmazó tesztben, mint a miénk, még mindig erősebb lenne valamennyivel, mint az RX 470-es. De sajnos egyrészt drágább nála, másrészt úgy gondoljuk, hogy a 3GB memória ezen a teljesítményszinten manapság kevés. Maradva egy kicsit a Deus Exnél, hogy egy friss címről beszélhessünk, Ultra beállításon már 1080p-s felbontáson nem fér el a játék 3 gigában, pedig a GTX is képes 30 fps felett futtatni. Persze ha szeretnénk inkább 60-nal menni, akkor be kell érnünk a High profillal, és már nincs is gond, azt úgy találták ki, hogy 2 gigába is koppra beleférjen, de ha kézzel feltekerjük a textúrák minőségét (mert nem lassít sokat a jobb textúra), akkor pikk-pakk kifutunk a memóriából, míg a Radeon még köszöni szépen, jól ellesz. Egyelőre tehát némi kompromisszummal azért el lehet lenni egy 3 gigabájtos kártyával is, de a jövőben (főleg textúra fronton) egyre nagyobb áldozatokat kell majd hozni, így akinek nincs valami nyomós indoka a GTX 1060 3GB mellett, az jobban jár az RX 470-essel.

Akinek viszont van egy GTX 960-asa, vagy egy R9 380-asa, annak nem biztos, hogy megéri váltania, lehet jobb, ha kibekkel még egy generációt, vagy legalább megvárja, amíg az újdonságok ára normalizálódik. Az RX 470-eseknek például a 70-esek alján kéne tanyáznia, de vannak még példányok, amik inkább 80 felé kacsingatnak. 70 körül azonban nem kérdés, simán megéri a többletet az előző generációs kártyákhoz képest, ha pedig régebbi vassal rendelkezünk, például egy 270X-szel vagy egy GTX 660-assal, akkor nem kérdés, hogy megéri a csere, az RX 470-es brutális gyorsulást fog jelenteni a gépünkben.

ÁTLAGTELJESÍTMÉNY

(EGYMÁSHOZ KÉPEST, SZÁZALÉKOSAN ÁBRÁZOLVA)



ÁLOM PC iPon

Az iPon támogatásával. [ÍRTA MR. TORGUE]

GURU

TYÚKLÉPÉSBEN HALAD A PIAC

Három hónapja szinte hozzá sem kellett nyúlnunk a konfigurációinkhoz, mert annyira nem történt semmi a piacon, viszont érdekes módon a nyár messze nem volt eseménytelen. Már a múltkor megírtuk, hogy várhatóan megérkeznek a következő generációs grafikus vezérlők, és végül többet is kaptunk, mint amennyire eredetileg számítottunk, hiszen az Nvidia is előrehozta a GTX 1060 rajtját, válaszul az RX 480 megjelenésére. Ez egyrészt azt jelenti, hogy valódi veszélyforrásként értelmezték a polarisos Radeont, másrészt viszont az első hetekben ugyanúgy jártak, mint a konkurencia, csak minimális mennyiségű kártya került a boltok polcaira. Szerencsére mostanra kezd javulni a helyzet.

GAMEBASE

A belépőszintű játékos konfigurációnk semmit sem változott, csak az árak mozgolódtak egy kicsit az elmúlt hónapokban, sajnos nem éppen a jó irányba, így pár ezer forinttal drágább lett ez az összeállítás. Reméltük, hogy mostanra már egy RX 460-as lesz a grafikus vezérlő sorban, de sajnos végül nem nézett be 40 ezer forint alá a legolcsóbb változat sem. Ettől függetlenül, ha szeretnénk egy kis plusz erőt, érdemes lehet egy GTX 950-esbe vagy egy RX 460-asba beruházni. Mindkettő nagyságrendileg 10 ezer forint plusz többletet jelent, a választásban pedig segíthet új tesztünk, amiben megnéztük mire képes az AMD reménysége.

Alaplap	ASUS H110M-A	**20 500 Ft**
Processzor	Intel Pentium G4400	**18 000 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2133 KIT	**12 600 Ft**
Videókártya	GTX750 Ti 2GB GDDR5	**33 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**15 000 Ft**
Tápegység	Zalman ZM400-LX	**12 000 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 400 Ft**
Összesen		**121 500 Ft**

GAMELINE

Itt már elég egyértelmű volt, hogy le kell cseréljük a videokártyát, mert az RX 470 érezhetően gyorsabb, mint a kategória eddigi kedvencei, a GTX 960 és az R9 380-as. Az ára viszont még elég ingadozó, vannak 80 ezer forintos gyári tuningos példányok is, 8GB-os kiszerelésben pedig nem ritka, hogy 90 környékére merészkedik a mutató, és ezek már túl magas számok, minimális többletért RX 480-ast vagy GTX 1060-at is kapni ennyiért. 75 ezer forint alatt viszont nem rossz vétel, csak még ritka, mint a fehér holló. Azonban ha hihetünk a pletykáknak, akkor nemsokára megszűnik a készlethiány, és eljön az RX Kánaán.

Alaplap	ASUS H110-PLUS	**23 700 Ft**
Processzor	Core i3-6100	**34 500 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2133 KIT	**12 600 Ft**
Videókártya	RX470 4GB	**72 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**15 000 Ft**
Tápegység	FSP Hyper 600	**18 400 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 400 Ft**
Összesen		**186 600 Ft**

GAMEPRO

A felsőkategóriába érkezett a legtöbb grafikus vezérlő az elmúlt hónapokban. Eddig egy 120 ezer forintos R9 390-es szerepelt a konfigurációban, de igazából annyiért manapság nincs jó vétel, el kell indulni egy kicsit lefelé vagy felfelé. Mi végül az utóbbit választottuk, mert a GTX 1070-es ára több 10 ezer forinttal csökkent a nyáron, már abszolút nem nehéz 150 ezer forint alatti példányokat találni. Ha viszont inkább lefelé indulnánk, akkor az RX 480 - GTX 1060 duó valamelyik tagját vegyük. Bár sokat csökkent az előző generációs megoldások ára (GTX 970- 980), a friss kártyákkal jobban járunk.

Alaplap	ASUS Z170 PRO GAMING	**46 700 Ft**
Processzor	Core i5-6600k	**73 500 Ft**
CPU hűtő	Cooler Master Hyper TX3i	**7 700 Ft**
Memória	HyperX Fury 16GB DDR4-2400 KIT	**24 000 Ft**
Videókártya	GTX1070 8GB	**147 000 Ft**
SSD	Samsung 850 EVO 250GB	**28 000 Ft**
HDD	WD Blue 2TB	**22 200 Ft**
Tápegység	FSP Hyper 600	**18 400 Ft**
Ház	Fractal Design Define S	**24 000 Ft**
Összesen		**391 500 Ft**

IGAZI VGA-ÁRADAT ÉRKEZETT A MELEGGEL

Az utóbbi pár hónap egyértelműen a grafikus vezérlőkről szólt, egymást érték a bejelentések, a két rivális vállalat pedig elég szépen átrendezte a piacot, csak a belépőszint nem kapta meg azt a törődést, amit megérdemelne.

Meglepően izgalmas nyarunk volt, pedig ilyenkor általában csak termékbejelentések garmadájával találkozhatunk a különböző tech show-kon, valódi megjelenésekre ritkán van példa. Az AMD és az Nvidia azonban gondoskodott róla, hogy ne unatkozzunk, gyorsan követték egymást a betervezett, előrehozott, vagy éppen elkésett rajtok, volt itt mindenre példa.

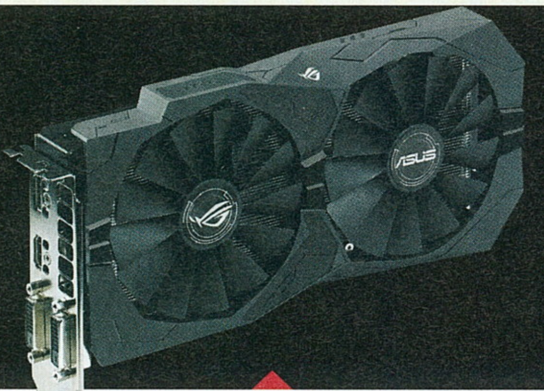
Az egész még májusban kezdődött a GTX 1080-assal, ami meghódította a csúcskategóriát, majd befutott a GTX 1070-es is, ami már sokkal jobb ár-teljesítmény arányt nyújtott. Ilyen magasságokban a piros csapatnak még nincs kártyája (és jelenleg még az is kérdéses, hogy egyáltalán idén lesz-e), de azért őket sem kell félteni, az igazán fontos árszegmensekben sorra jelentették meg a VGA-kat. Az RX 480 például igencsak jól sikerült, annyira, hogy az Nvidia végül kapkodva előrehozta miatta a GTX 1060 rajtját. Az egyetlen probléma az, ahogy azt már a konfigurációknál is írtuk, egyelőre nagyon szűkösek a készletek, és még mindig várunk az egyedi kártyákra, pedig elég jó teljesítménytöbbletet ígérnek. Ráadásul ez a két kártya már benézett kicsivel 100 ezer forint alá is, tehát azon a szinten vannak, hogy már tömegek kíváncsiak rájuk.

Persze ahogy haladunk lefelé, ez még inkább így lesz. A 4 gigás RX 480-as lehetne a jelenlegi ár-teljesítmény bajnok, de az a helyzet, hogy idehaza egyelőre ez egy nem létező kártya – bár hallottunk már olyanról, aki állítja, hogy a szomszédja látott olyan embert, akinek az ismerőse szerzett ilyen kártyát. Az abszolút hiány miatt így a szintén nem túl acélos készletekkel érkező, de legalább létező RX 470-es az, ami most nagyon jó ár-teljesítmény arányt kínál, az egyik legjobbat a hazai piacon, amikor épp nincs túlárazva ugye... Nehéz tehát igazságot tenni, mert egyelőre nagyon mozgolódnak az árak, és ahogy haladunk lefelé, úgy lesz egyre szomorúbb a helyzet. Egyrészt az Nvidia még nem foglalkozott a belépőszinttel, még mindig a három és fél éves GTX 750 Titaniumok vannak csak a kínálatában, másrészt az RX 460-as sem olyan áron érkezett, amilyenre számítottunk (vagy lehet, hogy inkább csak amilyenben reménykedtünk).

A belépőszint egyébként is a piac mostohagyereke, még a legnagyobb gyártók is képesek magasról tenni a referenciaajánlásokra ebben a régióban, és míg a felsőkategóriában ez általában jót jelent (gyári tuning), itt néha például gyenge memóriákat. Aranyszabály tehát, hogy ha a költséghatékony régióban nézelődünk, legyünk óvatosak, mert néha csak ezer forint eltérés van két gyártó megoldásai között, a különbség azonban óriási lehet. Olvasgassuk szorgosan a hivatalos honlapokon található specifikációkat, mert sok bosszúságtól kímélhetjük meg magunkat! A helyzet jelenleg az, hogy 30-35 ezer forint között még mindig a GTX 750 Ti és az R7 360-as a legjobb vétel, az RX 460 ugyanis nem nézett be 40 alá (egyelőre). Az ez alatti kínálatot pedig érdemes teljesen elfelejteni, ha játékos gépet építünk, ha pedig nem, akkor jó eséllyel elég lesz az integrált grafikus vezérlő által nyújtott teljesítmény is. 30 ezer forint alatt szinte csak ezer éves, özönvíz előtti lassú vasakat kapni. Ez nem csak a gyártóknak köszönhető, a forint ugyanis most sajnos nincs a toppon a dollárhoz képest, ez pedig egy kicsit eltolta az árkategóriákat (de ettől függetlenül olyan kártyák sincsenek már, mint egykor a HD6670-es).

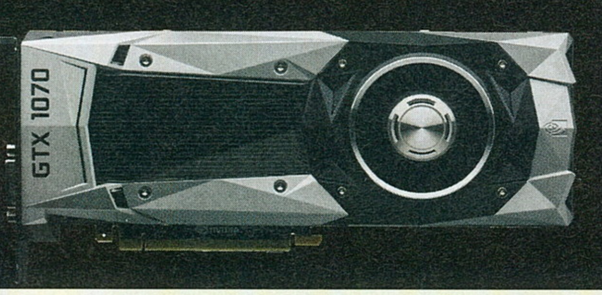
A friss VGA-k fogyasztása egyébként jobb, mint amit az előző generációban tapasztalhattunk, hála a fejlettebb gyártástechnológiának, így a konfigurációinkban most egy kicsit túltervezettnek tűnhetnek a tápegységeink, de akartunk bővítési lehetőséget hagyni a jövőre nézve. Ha hosszútávra tervezünk, akkor nem érdemes a táp teljesítményén nagyon spórolni. Ahogy pedig azt már kifejtettük többször is, de nem győzzük eléggé hangsúlyozni: a minőségén pedig semennyire. Csábítóak lehetnek a noname gyártók pár ezer forintos termékei, de rengeteg fejfájástól kímélhetjük meg magunkat, ha egy minőségi tápot választunk.

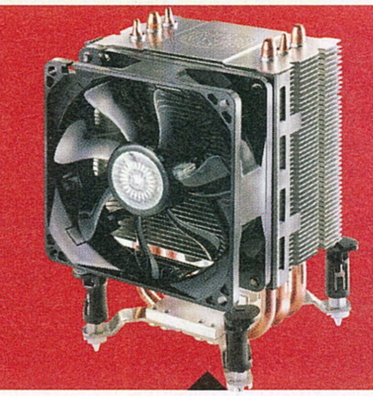
A konfigurációk összerakásában most is segíthet az iPon (www.ipon.hu) gépösszerakója, ami figyel a függőségekre is, így nem fordulhat elő, hogy véletlenül DDR3-as memóriákat vegyünk egy DDR4-es alaplaphoz, vagy hogy LGA-1151-es foglalatba AMD processzor kerüljön. Apropó AMD processzor! A listáink egy ideje eléggé Intelesek, de gamer gépbe még mindig a kékeknek áll a zászló. A Zen architektúráról viszont ami eddig kiderült, az ígéretes, pár hónap múlva remélhetőleg ki is próbálhatjuk, mire képes élesben. Mindenkinek jót tenne egy kis verseny.



ASUS STRIX RX470

GTX1070 Founders Edition





Product Hyper TX3i

Westwern Digital Blue

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Végre itt az iskolakezdés! No, nem azért várom minden évben, hogy jókat röhöghessek a szerencsétlen fiatalságon (na jó, kicsit azért is), hanem mert ilyenkor már be-befut néhány szórakoztatóipari remek, mint amilyen WoW legújabb kiegészítője, a Legion. De ahelyett, hogy a függőségemről beszélgetnénk és közösen kitalálnánk, hogyan fogom beadni az asszonynak, hogy novemberig miért nem találkozom vele, lássuk milyen levelekkel „bombáztátok" szerkesztőségi email címünket! *(Anno utáltam a szeptembert az iskolakezdés miatt, most meg szinte várom, hogy ne süljek meg. Öregszem, na! – Chocho) (Gyerekek, mindannyian tanulók vagyunk, hiszen a facebookos bölcsek szerint „az élet iskolája" a legjobb oktatási intézmény. Azt mondjuk, hogy 16-20 évesen milyen módon járták ki az életünk végéig tartó szemesztert, azt nem vágom. – Böjti)*

PEEERSZE, MINDJÁRT KÜLDÖM

Sziasztok! Láttam a bejegyzést a Facebook-oldalatokon az ajándékcsomagról. Mikor megláttam, nagyon megtetszett, mert nagyon jó dolgok vannak benne. Főleg a PC Gurus póló is, mert régóta szeretnék egy ilyen pólót, mert ti vagytok a legjobb játékmagazin! Én még sosem nyertem semmit és a csomagba is olyan dolgok vannak, amiket imádok. Megkaphatnám? Üdv,

SZALAY TIBOR

Általában idegesen szoktam továbbkattintani az ilyen leveleken, mert dühít, hogy még mindig akadnak olyan levélírók, akik azt hiszik, hogy ez egy nyereményjáték, amihez elég csak annyit tenni, hogy az illető küld egy emailt, hogy „osztva!". *(Lájk, osztva! Nyertem? – Böjti)* Vagy valami ilyesmit. Ha legalább lenne csatolva mellé egy kiskutyás vagy kiscicás kép... De persze az nincs. Viszont most hangos sóhajtás helyett ezt a levelet csak megmosolyogtam, mert annyira látszott rajta, hogy meg akarja nyerni a Hónap levelének járó cuccokat, hogy még a címét is odaírta a levél aljára. Rossz hírem van, Tibor, sajnos nem nyertél. Ahhoz, hogy legalább megforduljon a fejemben, hogy megkapd az ajándékokat, legalább kétszer le kellett volna írnod, hogy milyen szuper a PC Guru. De te csak egyszer írtad le, szóval bukó. Hiba volt, de ebből remélem tanultál. De mielőtt komolyan venné bárki ezt a levelet, szólok, hogy csak elrettentő példaként tettem ide. Ne írjatok ilyet! Rendes leveleket akarok. Kiskutyákkal, kiscicákkal, vagy anélkül, a lényeg, hogy legyen benne valami történet. *(Szia, Tibor! Nekem nagyon tetszett a profilodon látható ház, kocsi és kiskutya. Megkaphatom őket? Üdv: Chocho)*

HOGY MONDJÁK MAGYARUL, HOGY GG WP?

Kedves szerkesztőségi tag, aki ezt olvasni fogja! Nem túl régóta követem a PC Gurut, méghozzá innen a határon túlról. Igazán töccenek a cikkek. ***(Há' dzsá'! – Chocho)*** A gamer biznisztet nemrég kezdtem (értsd: egy nagyon tapasztalatlan és csóró gamerlány próbálja megérteni a játékvilágot), így nem igazán értem a szakszavakat. Guys, nincs véletlenül nektek egy szótáratok, ami tartalmaz minden terminus-technicust? Kerestem, de nem sokra jutottam a neten. Előre is köszönöm! A másik kérdés meg az lenne, hogy Romániában is meg lehet venni a magazint? Üdv, KRISZTA a kíváncsi gamerlány.

Nekem sajnos nincs szótáram, mert én szeretek magamtól rájönni, hogy mit jelentenek egyes kifejezések. Mondjuk amióta dotázok, ragadt rám egy kis orosz és lengyel is, aminek nagyon örülök. Már bele is írtam az önéletrajzomba, hogy tudok egy keveset ezeken a csodálatos nyelveken. Az első szavak, amiket megtanultam, a cyka blyat volt, ami azt jelenti, hogy „nagyon kedves vagy, örülök, hogy megismertelek!" Lengyel barátaim mindig kurwa szóval szoktak köszönteni, amire én mindig örömmel válaszolom, hogy „Kocham ci, mój drogi przyjacielu", azaz én is szeretlek, drága barátom. Erre ők már csak egy <3 jelet szoktak válaszolni, ami azt jelenti, hogy ha Budapesten járok, fagyizzunk együtt, vagy azt, hogy szeretem a kétgombócos tölcséres fagyit. Ezt a kódot kicsit még törnöm kell. Aki pedig angolul kommunikál, előszeretettel kedveskedik a retard szavakkal, amiről viszont fogalmam sincs, mit jelenthet. Biztos valami kedves köszönés. *(Anno wilson csinált egy ilyen kis szótárt, benne a leggyakoribb gamer kifejezésekkel, szavakkal. Megkeresném neked... de lusta vagyok. Meg szemét. – Chocho) (Kedves Kriszta, ha bármiféle kérdésed van a szakszavakkal kapcsolatban, keresd Christ a chris@pcguru.hu címen, és szívesen válaszol. A nap 24 órájában. – Böjti)*

VEGYETEK PÉLDÁT! - A HÓNAP LEVELE

Kedves PC Guru Csapat! Az általatok fáradságos munkával készített magazin számomra mindig is igazi kikapcsolódást, és a feltöltődés egyik legnagyobb forrását jelentette: egyféle szellemi menedéket, ami a zord világunk mindennapos gondjaitól való visszavonulást biztosítja. Először 1999-ben, hetedik osztályos tanulóként (valamint Tomb Raider, Half-Life, és Diablo-fanatikusként) találtam rá az újságra, és azóta is nagy élvezettel lapozom fel, amikor csak tehetem. Sosem felejtem el annak a kis kaposvári ***(Hallod, Lor, földi! – Chocho)*** újságos üzletnek az összetéveszthetetlen illatát, ahová minden hónapban serdülőkori izgalommal tértem be, tekintetemmel a polcokon tornyosuló folyóiratokat fürkészve, remélvén, hogy a PC Guru legfrissebb száma – amire természetesen mindig édesanyámtól kértem pénzt – már kapható. Ez a kedves emlékkép töretlen elevenséggel él bennem, pedig azóta már rengeteg víz lefolyt a Dunán (a hátunkon pedig még több). Közben sok minden megváltozott, nem csupán a magazint, hanem a személyes életemet is tekintve: többek között okleveles pszichológus, és boldog családapa lettem. Bár tudom, hogy az életkorom már sosem fog kettes számjeggyel kezdődni (kivéve persze, ha kihúzok még valahogy 170 évet), néhány tevékenységet még ma is ugyanolyan lelkesedéssel tudok űzni, mint hajdanán. Talán nem nehéz kitalálni, hogy első sorban a PC-játékokkal való időtöltésre, és persze a Guru olvasgatására gondolok.

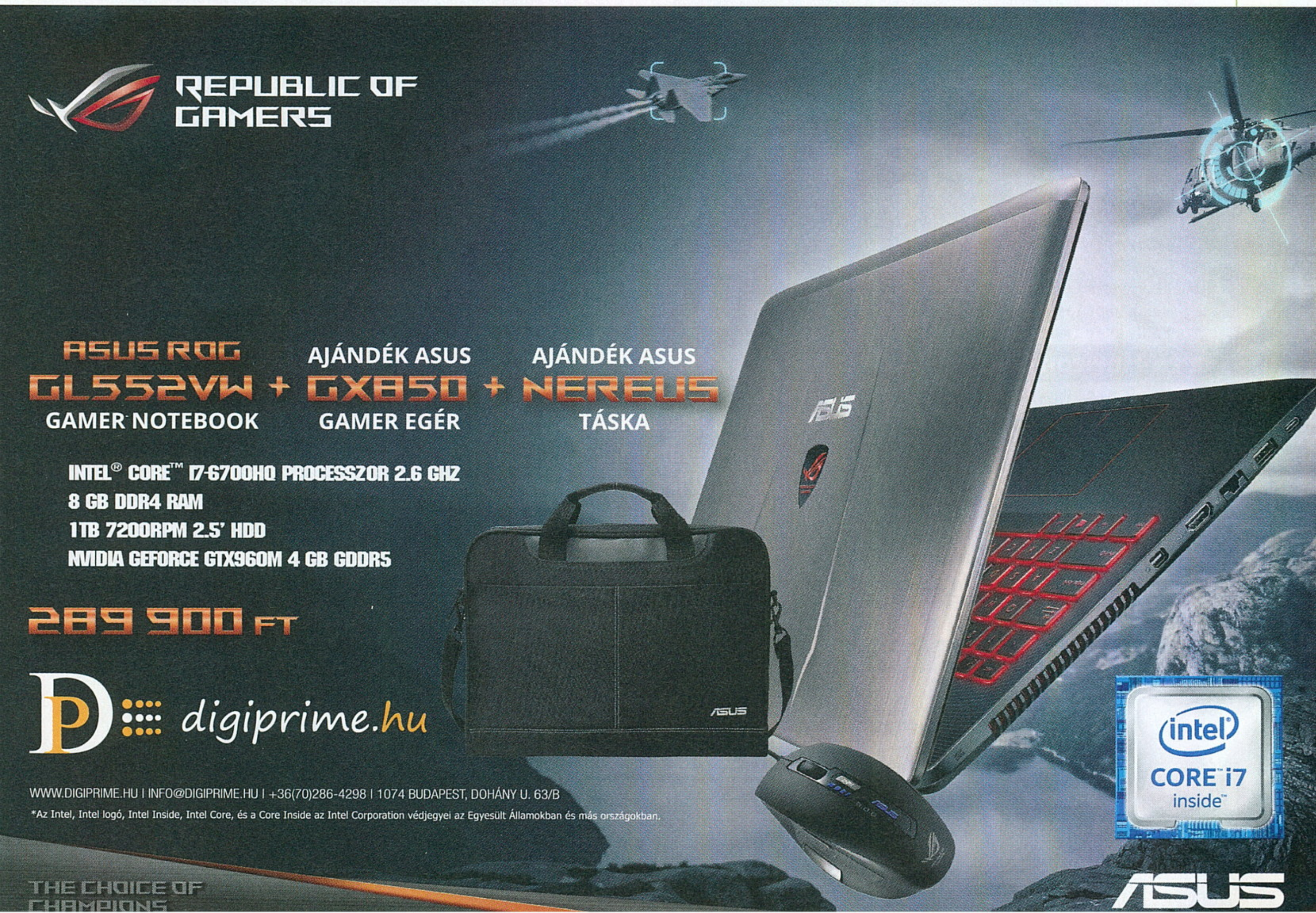
Nos, ha nekem 170 év már nem is áll rendelkezésemre, szívből kívánom, hogy a PC Guru még legalább ennyi ideig lássa el olvasnivalóval a gamer társadalmat, a már megszokott magas színvonalon. Ma, 2016-ban, amikor szokásomhoz híven kezembe veszem és kibontom a frissen nyomott Guru egy példányát, pár pillanat erejéig újra valósággá varázsolom serdülőkorom gondtalannak tűnő éveit. Ezen az élményen pedig az idő vasfoga mit sem koptathat. Kedves Guru, köszönöm! Üdvözlettel, **TIBOR**

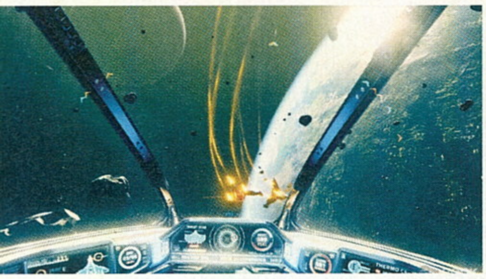
Már a harmadik sor után gyanús volt ez a levél, hogy egy vesszőt sem kellett beletennem, illetve minden alany és állítmány a helyén volt, de ott már végképp elárultad magad, hogy sehol sem találtam benne azt a részt, hogy „lécci hadd legyen enyém a nyeremény!". Chocho, valld be, hogy ezt te írtad! Most mit szívatsz? Tényleg nem te voltál? Akkor Böjti? Ő sem. Hűha, akkor már csak egyetlen lehetséges magyarázat van: én írtam magamnak. Mondjuk a boldog családapa nem stimmel, de a többi része igen. Okleveles vagyok, ugyanis egyszer tájfutásban harmadik lettem és kaptam érte egy oklevelet (eltévedtek a futók, vagy beleestek a csapdáimba), illetve néha pszichológusnak is tartom magam, mert rendkívül érdekelnek mások problémái. Túlságosan kíváncsi jellem vagyok, az lehet a baj. Most pedig engedjétek meg nekem, hogy megköszönjem magamnak, hogy ilyen sokáig vettem a magazint, és hogy ilyen kedves emlékeket fűzök hozzá! Látszik, hogy alteregómnak is jó ízlése volt játékok terén, hiszen mindketten imádjuk a Tomb Raidert, a Half-Life-ot és a Diablót is. Ha ezek után kiderül, hogy te is balról jobbra olvasol, le sem tagadhatod, hogy meghasadt személyiségem másik fele vagy. Viccet félretéve mi köszönjük, hogy olvastál és olvasol minket. Nagy megtiszteltetés számunkra, hogy vannak, akik ilyen hosszú ideig kitartanak a magazin mellett. Mindig örömmel tölt el minket, amikor valaki lefotózza a PC Guru gyűjteményét, bár általában ez akkor szokott megtörténni, ha eladásra kínálja fel azokat, de hát ilyen az élet. Ja igen, mikor rendelsz? Kéne a szerkesztőségünk számára egy alapos terápia. ***(Őszinte leszek, meghatott a leveled, az ilyen e-mailek azok, amik minden más sikernél jobban tolják előre az ember munkakedvét, kreativitását. Köszönöm, hogy olvasol minket, maradj velünk sokáig! – Chocho) (Csak ismételni tudom a többieket, köszönjük a levelet, és úgy legyen, még legalább 170 évet a Gurunak, még ha addig én sem élek, mi sem élünk már. – Böjti)***

MÉG AZ IS LEHET

Hello Chris! Barátnőmmel mindig a dohányzóasztalnál reggelizünk ***(Ahelyett, hogy dohányoznátok rajta! Hát szerintetek viccből az a neve?! – Chocho)***, ami mögött persze ott a kanapé is. Innen szoktunk együtt tévézni és kajálni, ez ilyen kialakult rendszer nálunk. Ma reggel az Star Citizenes ezzel játszunk videótokat néztük, mert engem nagyon érdekelt. Barátnőmet már nem annyira, de megígértem neki, hogy jó lesz ***(nem akarom tudni, hogyan lesz neki jó)***. Persze tudom, hogy nem izgatja őt az ilyesmi, de ezzel majd foglalkozunk, amikor rájön (gondoltam én). A meglepetés viszont az volt, hogy a videó közepén felkiáltott: „Miért nem mutatják magukat a stúdióban? Úgy megnézném őket, ahogyan játszanak! Ezek nem is annyira kockák, tök jó dumájuk van. Lehet, hogy még csajozni is tudnának!" ***(Ööö... hátttööö... köszi? – Chocho)*** Ha nem lenne egyértelmű, akkor ez tőle erős bóknak számít. Persze a Star Citizen nem nagyon izgatta őt, de rajtatok jót szórakozott, szóval meg vagytok dicsérve. Nekem is tetszett a rész különben, csak hát én más szemszögből néztem. Nagyon bírom a Gurut, tök jó lenne, ha lenne benne poszter, mint régen. Üdv, **BARI TAMÁS**

Kedves Tamás! A barátnőd azóta velünk él, reméljük nincs harag. Kicsit küszködött még az elején, de aztán lazítottunk a kötelén és már nincs harag. Egyébként az ominózus Star Citizenes anyag óta már csináltunk pár webkamerás Ezzel játszunkot is, szóval biztosan meglepődve vette tudomásul, hogy nincs tökéletesség kerek e világon, és hangosan kérdezte az eget bámulva, hogy „Ha valaki jó fej, akkor miért ilyen rusnya!?". Sajnos ez van. Ilyenkor jön jól a kocsi csomagtartójában lévő nő-rabló készlet, amiről most jut eszembe, hogy Chocho még mindig nem adta vissza. Csajozni már sajnos nem szoktam, de elhiheted, hogy nem igazán voltam szerencsés ezen a téren, amit a WoW-ban eltöltött 459.840 játékórám jól mutat. Most, hogy már van webkamera, féltünk is, hogy visszaesik a nézetségünk, de szerencsére onnan, ahol most áll, már nincs hova. Csak vicceltem ám, nem olyan rossz az a nézetség és nincs is nő-rabló készletem. Chochónál van.





Everspace

ELŐZETES A Kickstarteren kezdte meg életét ez a látványos űrbeli lövölde, amire Chris azonnal lecsapott. Bár a No Man's Sky és a Star Citizen mellett csak szürke kisegérnek tűnhet, valójában az Everspace-re igenis érdemes odafigyelni. Októberben elmondjuk, hogy miért.

Cossacks 3

TESZT Mikor már azt hittük, hogy több RTS-t nem látunk idén, bejelentették az új Cossacks-játékot, aminek megjelenése már a nyakunkon van. A harmadik rész remélhetőleg hasonlóan különleges lesz, mint az első kettő volt, és bízunk benne, hogy a készítőknek volt még valamennyi puskapor a tarsolyukban.

Forza Horizon 3

TESZT Végre PC-re is érkezik a híres autóversenyzős sorozat legújabb darabja, a Forza Horizon 3! A fesztiválhangulat ezúttal is adott, az előző részt látva pedig biztosak vagyunk, hogy minőségi munka kerül az asztalunkra. De vajon a harmadik rész képes lesz újat mutatni? Októberben kiderül.

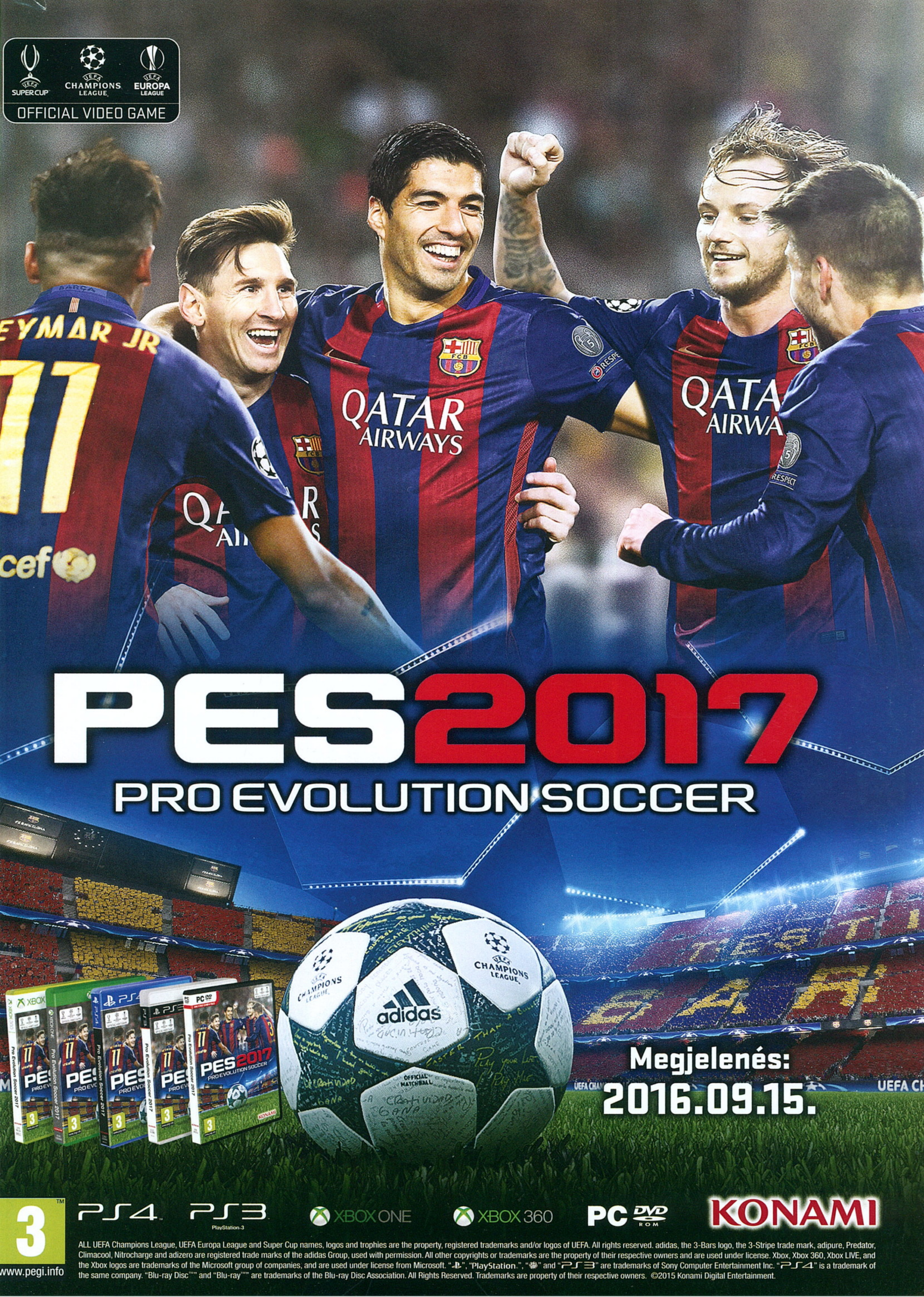
WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Augusztus legvégén érkezik a World of Warcraft hatodik kiegészítője, mely ismét több száz órányi tartalommal bővíti ki a több mint 10 éve sikeresen futó MMORPG-t. A szintkorlát tíz szinttel megnövekedik, teljesen átalakul a PvP-rendszer, jönnek az artifact fegyverek, és persze felüti a fejét egy veszedelem, aminek kapcsán egy újabb kaszttal is bővül a repertoár.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

OKTÓBER 06-ÁN

JELENIK MEG!



OFFICIAL VIDEO GAME
PES2017
PRO EVOLUTION SOCCER
Megjelenés:
2016.09.15.
PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360 PC DVD ROM
KONAMI
www.pegi.info
ALL UEFA Champions League, UEFA Europa League and Super Cup names, logos and trophies are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA. All rights reserved. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, Climacool, Nitrocharge and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. ©2015 Konami Digital Entertainment.

TV CSATORNA
FILMRAJONGÓKNAK
Paramount
CHANNEL
FILMEK MINDEN
PILLANATBAN
viacom INTERNATIONAL MEDIA NETWORKS
PARAMOUNTCHANNEL.HU